

68 páginas a todo color
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM
SORTEAMOS un lector CD-ROM 32x
ドカン
DOKAN
Número 4
795.- ptas.
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
Doble póster regalo:
Escaflowne
Rayearth
Sí, podremos leer MARMALADE BOY en Español
Brain Powerd: lo último de Mamoru Nagano en Japón
La visión de
ESCAFLOWNE
por fin en España
Mini-Dossier:
Yuzo Takada
El fútbol en el anime: de Captain Tsubasa a Shoot
CD-MANGA
Mira el contenido al dorso de la revista
Steam Detectives llega a estos lares...
Editado por
ARES informática
00004
8 414090 102292



REVISTA DE MANGA & ANIME
A 0 1/ Nº4-JULIO 98





EDITORIAL

En este número encontraréis calurosas novedades, en parte la reestructuración de las secciones de la revista, cuyos reportajes siguen un orden preestablecido. Primero los que tratan sobre manga, a continuación los art-books y la sección de "**dibuja tu manga**" (¡cada vez lo hacéis mejor!). Y después, el anime y la sección multimedia (las **webs**, los **CD's**...).
A petición vuestra reseñamos tres de los títulos de **Asian CD-Rom**, siendo uno de ellos el conocidísimo **Takeru** de **Buichi Terasawa.**
Y en el **Fórum Opinión**, un nuevo apartado: **La opinión de los lectores**.
Ya para terminar, os hemos preparado una nueva encuesta, y por consiguiente, un nuevo sorteo...

Mary Molina

Fe de erratas del nº3.

Página.15.
Satoshi Urushihara, no Saitoshi (error de picado, no de concepto).

2 no es el símbolo que se usa para indicar un precio en yenes, sino **¥**.

Página 42
X Clamp número 6 pertenece a Tonkam editorial, no a Viz (error de encuadrado, no por desconocimiento).

Página 61
110. -ptas. equivalen a 100 yenes aproximadamente. Así pues la frase correcta sería: "Cien yenes son, aproximadamente unas 110, -pesetas" (error de picado, no de concepto).

Página 65
La imagen que se incluye en Wordmage 4.5 pertenece a NJ Star 4.2. Y "Kona, Kenji y romaji" se escribe "Kana, Kanji y Romaji" (error de picado, no de concepto).

● En el artículo sobre el XVI Salón del Cómic de Barcelona debe decir Stan Lee, no Jim Lee.

● Las URL's que se omitieron en Animecca (sección Web del mes) son, por orden:
Mangrafitti:
http://www.mrx1.com/divisions/manga/manga.htm
The Place: http://www.the-place.com
ADV Films: http://www.advfilms.com
San Francisco Laser Disk Anime Toys & Hobbies:
http://www.a+hobbies.animeonline.org
Anime Powerhouse;
http://tap.animeonline.org
Anime Nuke!: http:// nuke.animeonline.org
Varias:
http://animeshrine.animeonline.org
http://animeimages.animeonline.org
http://yohko.animeonline.org

● La organizadora de las II Chibijornadas de Marbella es Alessandra Moura (cuyo pseudónimo es "Chiisai").

SUMARIO





Número 4. Julio 1998

DIRECCION: Mª José Castro. REDACTOR JEFE: Mary Molina. COLABORACIONES: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, Marc Arambudo, TONKAM, Ismael Rodríguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Miguel Ángel Ortiz, Lola Pérez, Matsuyama, Shôzo Somekawa, Kyosuke, Alessandra Moura "Chiisai", Doki. COLABORACIÓN MULTIMEDIA: Juan Miguel González Cortinas. TRADUCCIONES: Bárbara Pesquer. CONTENIDO CD: José García, Albert Sanz y Mary Molina. DISEÑO Y MAQUETACION: José Carmona, Antonio Jiménez. REDACCION Y ADMINISTRACIÓN: Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. SECRETARIA DE DIRECCION: Yolanda Montón. ADMINISTRACION: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. DIRECTORES DE PRODUCCION: José García, Albert Sanz. FOTOMECANICA: Ares Informática, S.L. IMPRESION: Rotographik S.A. DUPLICACION CD's: MPO Ibérica S.A. DISTRIBUCION: COEDIS S.A. DISTRIBUCION EN ARGENTINA: D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 4. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.



BANNÔ BUNKA NEKOMUSUME

Antecedentes/Staff

Además de haberla visto en la serie de televisión, volveremos a encontrar a **Bannô Bunka Neko Musume (Catgirl Nuku-Nuku)** en un nuevo lanzamiento de **OVA's**. Bajo el título **Bannô Bunka Neko Musume Dash**. Aparecerá el 24 de julio de este año. Se entregará el primero de los tres volúmenes que integrarán una serie de 12 capítulos. Producidos prácticamente por el mismo *staff* que ha ido elaborando la serie de televisión, con alguna ligera diferencia como es el diseño de personajes a cargo de **Seiji Kishimoto**, que respeta en gran medida los esbozos para la serie de la televisión.

Argumento

Los **OVA's** nos presentan una historia completamente distinta. En un futuro cercano **Ryûnosuke Natsume**, ya con 14 años de edad, se desenvuelve en un ambiente familiar más o menos normal, un día, es sorprendido por la llegada de una chica que se instala en la casa de los **Natsume**. Esta chica es **Atsuko** (sí, **Nuku-Nuku**), una chica de 19 años cuyos padres parecen haber muerto en un accidente de tráfico recientemente y, al parecer, **Kusaku** conociendo la situación le ofrece la posibilidad a **Atsuko** de vivir con ellos y tener así una especie de segunda familia.

Atsuko, que resulta ser perfecta en casi todo, encandila a **Ryûnosuke** que cae bajo sus encantos, pero la chica parece poseer un secreto muy bien guardado que sólo conoce **Kusaku**.





SENTIMENTAL GRAFFITI

Antecedentes/Staff

Del juego de **Sega Saturn "Sentimental Graffiti"** que tanto furor ha causado consiguiendo un amplio despliegue de dramas radiofónicos, ahora vemos una nueva faceta de este tema. Su paso por la animación desde el mes abril y con la transmisión de una nueva serie titulada **Sentimental Jânî**, serie en la que se ha conservado toda la historia y los mismos personajes que vimos aparecer en **Sega Saturn**. Además de tener un *staff* veterano en la animación como **Visual** o como el director **Keiichi Satô** (Dragon Quest-Dai no Daibôken, Mahô no princess Minky Momo) cuenta con un diseño de personajes de **Madoka Hirayama**.

Personajes

Las heroínas de esta historia son doce chicas de 12 ciudades diferentes: **Wakaba de Tokyo**, **Aki de Nagazawa**, **Rurika** de **Nagoya**... Cada una de ellas será protagonista de su propia historia de amor que no se limitará en muchos casos a un capítulo único. Y por cosas del destino vuelven a encontrarse con aquéllos a los que desde su infancia habían querido.

Argumento

La historia empieza con una carta que ha sido entregada por un desconocido. En la carta, sin dirección ni nombre figuran tristes y melancólicas palabras como *"quiero encontrarme contigo"*. Para que os hagáis una idea sobre el tipo de historias que se narran, en el primer episodio nos presentan a **Aki Endô**, cuyo sueño es ir a estudiar a **Australia**. Tiene una cierta habilidad con el violín, algo en lo que emplea grandes esfuerzos y en lo que se pone una meta: que pudiera encontrarse con su primer amor en el caso de que obtuviera el primer puesto en el próximo recital de violín.

CHIGOKU SENSEI NÛBE -OVA's-

A punto están de aparecer los OVA's de **Chigoku Sensei Nûbê**. El primero se titula **Kettô Bashin no machi Vs Hekidan** (El duelo, la ciudad celeste contra el ente del pasadizo). Estará disponible próximamente y en alquiler el 12 del Julio con la ref. VRTM-02084.
A continuación el segundo volumen, que estará disponible y en alquiler a partir del 10 de Julio con el título **Nazonazo shichi fushigi. Bukimichan** (El acertijo de las siete maravillas). Ref. VRTM-02098.

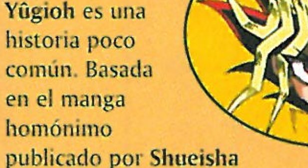
Antecedentes y Staff

Esta obra de **Gô Okano**, empezó a publicarse en el año 1.993 en el **Weekly Shonen Jump**. En la actualidad tiene algo más de 23 volúmenes editados por **Shueisha**. Ya por el año 1.996 mediante la **Terebi AsahiKei** gozó de una adaptación previa a la animación con tres películas. Ahora, aparecerá editada esta nueva serie de **OVA's** cada uno de treinta minutos de duración y con un ***staff***. En un principio igual al de las producciones previas de la televisión, pero con pequeños cambios. Dirigida por **Tetsuji Nakamura**, el director artístico es **Nobuto Sakamoto** y el diseño de personajes corre a cargo de **Ôhnishi**. Respecto a la música, el *opening* y el *ending* los realiza el mismo director en una nueva versión. En el doblaje destaca **Mîna Tomigama** (Karin Aoi-DNA², Noa Izumi-Patlabor, Mam-Dai no Daibôken).

Argumento

A título general la serie narra las andanzas de **Nûbê**, un maestro que entre clase y clase, su personalidad toma un nuevo matiz, transformándose en un ser capaz de atravesar las barreras de los sueños del inconsciente. Dimensión en la que se enfrenta a espíritus que causan estragos, o bien, que quieran ir más allá de la dimensión que les corresponde. Como sucede en el caso del segundo episodio, en el que muere en un accidente de tráfico **Bukimi**, una chica que no parece resignarse al otro mundo y empieza a aparecer en los sueños de **Hiro** buscando una forma de volver a la dimensión real. Pero queda atrapada en el mundo del inconsciente.
Junto a **Nûbê** aparecerán más personajes, un temperamental muchacho, **Hiro** y una chica algo miedica, aunque de vez encuando le pican impulsos extraños.

YU-GI-OH



Yûgioh es una historia poco común. Basada en el manga homónimo publicado por **Shueisha** en el **Weekly Shonen Jump**. Al poco tiempo pasó a recopilarse la historia en la colección **Jump Comics** y desde entonces ya lleva cerca de 7 volúmenes publicados en la actualidad.

Con este manga, su autor, **Kazuki Takahashi**, se ha ganado al público por su característico estilo y por el guión de la historia que nos ocupa (hay que tener en cuenta que es el único manga que le gusta al hombre invisible, y eso ya tiene su mérito).
Ahora es cuando termina de despegar con su adaptación al *anime*, producida por **Tôei Dôga** y **Terebi Asahi**, que inició su emisión el 4 de abril, de las 18 a las 18.30 horas de cada sábado.

Argumento

En el centro de esta historia está **Yûgi Taketô** (V.C.-Megumi Ogata) un chico normal y corriente de primer año del instituto a quien que le gustan los videojuegos y sin demasiada personalidad. Este muchacho un día recibe de su abuelo un preciado tesoro con miles de años de antigüedad y que nadie hasta ahora habia visto aún... Pero que terminan por conocer los que están más cerca de **Yûgi**, sus dos amigos del instituto.

Llega un momento en el que **Yûgi** no vuelve a ser el mismo. Debido al poder que oculta el objeto, algo cambia en su interior y **Yûgi** se ve inmerso en el **Yami no gêmu**, el juego de la oscuridad. Tras la toma de posesión del objeto milenario se convierte (cuando su corazón arde de cólera) en un intrépido jugador de las tinieblas, **Yûgioh**. En la brutal tiranía característica de la oscuridad **Yugi** encontrará un motivo por el que luchar, por lo justo.
Pero sí hay un desafío al que aún no ha podido enfrentarse, su nombre, **Masaki chan** (V.C. Yumi Kakazu). Esta chica es fuerte, a veces algo basta. Pero en el fondo, es muy femenina y sueña despierta con ir a **Nueva York** a estudiar danza. Y algún día, un príncipe azul venga a buscarla. Es una amiga de la infancia de **Yûgi**, por la que siente un gran afecto y a la que raramente se acerca como él quisiera. Pero una vez transformado, **Masaki** cae ante el atractivo **Yûgioh** y es entonces cuando saca su cara más femenina y, le ponen a él en bandeja una multitud de ocasiones para tenerla en brazos.

BSO

Musicalmente hablando encontramos como op/ **Kawaita sakebi**, interpretada por el grupo **Field of View (Dragon Ball GT)** de **Nihon Columbia** y el ed./ **Ashita mo kimiga kowaretemo**, interpretado y compuesto por el célebre grupo **Wands (B-grm Records\Terebi Asahi Music)**



SLAYERS GORGEOUS

El universo **Slayers** todavía no ha dicho la última palabra. En el verano del 1.995 se ofreció **Slayers**, al año siguiente **Slayers Return** y en el verano del 1.997 **Slayers Great**.
Respecto a las películas, para sorprendernos y divertirnos más aún, nos ofrecen una nueva producción: **Slayers Gorgeous** que se estrenará en agosto del presente año.

Durante un tiempo una pequeña temporada de descanso entre primavera y otoño. Pero muchos nos preguntábamos si aún quedaba algo más en el tintero de **Kanzaka**. En agosto llega la época de estreno de muchas y grandes producciones como pueden ser la película **"Kidô Senkan Nadesiko"**, **"The princess of darkness"** (con boda incluída). Ahora con una producción en la que encontramos de nuevo dándose bombo y platillo a la incorregible **"Bijin tensai madôshi" Lina Inverse**, y junto a ella su gran e inseparable rival, **Naga the Serpent**. **Hajime Kanzaka**. De nuevo un producto original, que, como en las otras películas es dirigido por **Hiroshi Watanabe**. Un buen diseño de personajes a cargo de **Masahiro Aizawa**, al que veíamos en el *staff* de *Shôjo Kakumei Utena*. En el doblaje volvemos a encontrar la explosiva combinación **Hayashibara-Kawamura**, además de **Akira Kamiya**.

En esta ocasión la inocente criatura que irá a buscar a semejante pareja de heroínas será una chica llamada **Malena**. Por medio, una familia de dragones... Será cuestión de ver si **Lina** hace honor a esa frase que dice *'incluso un dragón huye de ella'*.



LOST UNIVERSE



Ha aparecido en escena como un vendaval **"Lost Universe"**. Pese al parecido que se pueda encontrar con **Slayers** descubrimos una serie muy especial. Basada en el bloque de novelas de título homónimo publicadas por **Kadokawa**. Esta nueva saga de **Hajime Kanzaka** ha pasado a la animación y a lo grande. A diferencia de **Slayers**, que se desarrollaba en la **Tierra** (eso sí, una **Tierra** muy peculiar) **Lost Universe** despliega su potencial en la inmensidad del Universo yéndose más hacia el género de la **ciencia ficción**. Entre la seriedad y los *gags* es fácil encuadrarla en un humor caótico, pero tiene un desarrollo algo más serio que **Slayers**. Miento como un cosaco, lo confieso, porque si algo le falta a las novelas de **Kanzaka** es seriedad. Esta historia, igual que lo hacía **Slayers** con los mitos entre neblinas del medievo, la inmensidad del mar estrellado es quien sufre ahora la parodia más brutal. Por salvarse, no se salva ni **Star Wars** ni la prestigiosa **Nadesico** de **Kia Asamiya**. Ambientada aproximadamente cuatrocientos años después de la llegada del hombre al espacio.

Protagonistas:

- **Kein**: Que no tiene ni por asomo el aspecto heróico que se podría esperar. Lleva consigo una espada de luz aparte del oportuno antifaz para que las chicas no le reconozcan y se le tiren encima.
-**Miry**: Una chica de lo más femenina y con mucho arrojo que aparece a partir del segundo capítulo. Con grandes aspiraciones por convertirse en un ídolo.
Aparte de la típica mocosa de turno... es todo un grupo de personajes espléndidos.
Con ellos volvemos a encontrar una combinación paralela en el tándem de dobladores de **Slayers** que cuenta en el doblaje con la voz pegadiza de **Megumi Hayashibara**.

Staff:

El *staff* de esta serie ha tomado una gran cantidad de componentes de los responsables de **Slayers** y, de alguna manera sus personajes y unos mechas inspiración (de la forma más curiosa) para que pareciesen sacados de la fábrica de **Asamiya**, ya que se han ganado un sello distintivo.

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Junio

Mangas formato comic-book: Finaliza **Alita (Yukito Kishiro)** con el nº10 en su 6ª parte, sigue **Dragon Ball (Akira Toriyama)** con los nºs 61~64 en las serie amarilla (semanal) y con los nºs 11 y 12 de la serie azul (quincenal). **Geobreeders (Akihiro Itoh)** nº2, **Ranma 1/2** (Rumiko Takahashi) nº2, 7ª parte, **3x3 ojos (Yuzo Takada)** 3ª parte, nº8. **Drakuun (Johji Manabe)** nº4, **Explorer Woman Ray (Takeshi Okazaki)** nº3 y **Eat-Man (Akihito Yoshitomi)** nº6 con el que finaliza la primera entrega de esta emocionante serie de acción.

Como ***novedad*** se ha presentado **Flame of Recca** (Nobuyuki Anzai) con 64 págs. al precio de 425.-ptas.; el protagonista, **Recca**, de 16 años, domina los explosivos y varias técnicas ninja; de repente una mujer desconocida le propone un combate. Si vence, ella le revelará su pasado.

Biblioteca Manga:

-DOCTOR SLUMP nº14 * **Akira Toriyama**
88 páginas * 595 ptas.

-DRAGON HALF nº2 (de 8) **Ryusuke Mita**
96 páginas * 595 ptas.

-ENCRUCIJADA MÁGICA nº1 (de 8) de **Nem Mukudori** se presenta como novedad.
96 páginas * 595 ptas.
En un instituto famoso por los fenómenos paranormales que suceden en él, es normal que se haya creado un club de ocultismo, formado por tres miembros: el responsable Haruto, la lanzado Mitsuki y el impresentable de Kazumi. En el instituto se multiplican los problemas: aparece un fantasma en el lavabo de chicas, un espíritu en la piscina y el de una chica que posee a Mitsuki para poder acostarse con su amor, cosa que no pudo hacer en vida. ¡Se desata el caos, y sólo el club de parapsicología sabe qué hacer al respecto!

-YUGO nº8 (de 8) * **Shinji Makari** y **Shu Akana** ¡último número!
96 páginas * 595 ptas.

Tomos:

-DRAGON BALL vol. 38 * **Akira Toriyama**
184 páginas * 995 ptas.

-PATLABOR vol. 5 * Masami Yuuki
192 páginas * 1200 ptas.

GLÉNAT ESPAÑA



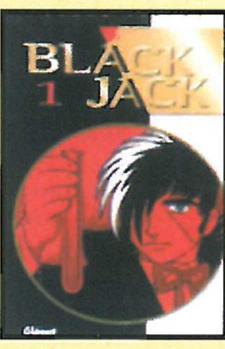
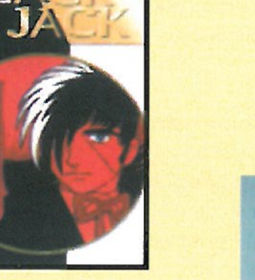
RAÏKA nº3
Formato: 20 x 15 cms. 300 páginas.
Precio: 1.995. -ptas.
Autor: Yu Terasawa / Kamui Fujiwara

Ambientada en el Japón medieval con algún que otro elemento fantástico acompañada de un dibujo efectivo con escenas de trepidante acción.



SAILOR MOON nº7 ("La dama negra")
Formato: de bolsillo
Autora: Naoko Takeuchi
Precio: 995. -ptas.

Nuestras guerreras preferidas siguen luchando por el amor y la justícia. En este volumen la **Dama Negra** demostrará su amistad hacia el guerrero Plutón (que ha sacrificado su vida para salvar la situación) transformándose en **Sailor Chibi Moon.** Este volumen hubiera podido titularse perfectamente "El nacimiento de una nueva justiciera: **Sailor Chibi Moon**", aunque la ilustración de portada ya nos da una pista sobre eso.

BLACK JACK nº 1
Formato: de bolsillo
Autor: Osamu Tezuka
Precio: 1.200. -ptas.

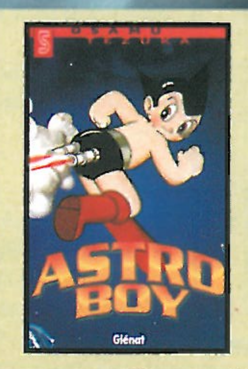
Glénat presenta este clásico de **Tezuka** como novedad. Como muy tarde para el mes septiembre.
Este título nos permitirá conocer el lado oscuro del "padre" del manga.

GLÉNAT FRANCIA

LE ROI LÉO nº3
Formato : de bolsillo
Autor: OsamuTezuka
Precio:
1.200. -ptas.



Bajo el subtítulo de "la verdadera leyenda del rey de la jungla" se presenta esta nueva entrega del clásico de **Tezuka**.

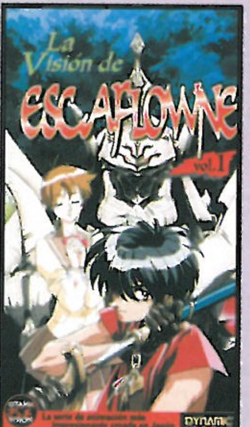


ASTROBOY nº5
Formato: de bolsillo
Autor: Osamu Tezuka
Precio: 1.200. -ptas.

El niño-androide Astro boy se enfrenta a enemigos cadas vez más poderosos.
Este es quizá, una de las obras más conocidas del maestro **Tezuka**.

Novedades Video

Selecta Visión

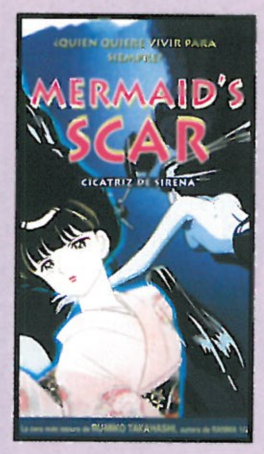


LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE

Capítulo 1-La promesa del Destino
Capítulo 2-La hija de la Luna de las Ilusiones
Capítulo 3-El Guerrero Magnífico

En su reciente andadura por el mundo del anime arrancan con fuerza y con una novedad de peso: **Tenku no Escaflowne**, traducida como **La visión de Escaflowne**, que constará de un total de 26 capítulos en cintas de 3 capítulos cada una. La historia de **Hitomi** y del fantástico mundo de dragones, armaduras y robots gigantes al que es transportada ¡acaba de llegar a nuestra pantalla! (De video, claro).

Duración: 90 min. Aprox.
Precio: 1.995. -ptas.



-MERMAID'S SCAR (cicatriz de sirena).

La leyenda dice que aquél que coma carne de sirena será coronado con la inmortalidad. Pero el lado oscuro de esta golosina es el peligro o riesgo que corre aquél que lo intenta en convertirse en un monstruo. Un zombi que vagará por la eternidad con un aspecto terrorífico.
Yuta y **Mana** comieron carne de sirena hace 500 años, y siguen el camino de aquéllos que consideran sus iguales, ya que algunos se han convertido en auténticos psicópatas, y otros, en horrendos espectros inmortales.

Duración: 50 min. Aprox.
Precio: 1.995. -ptas.



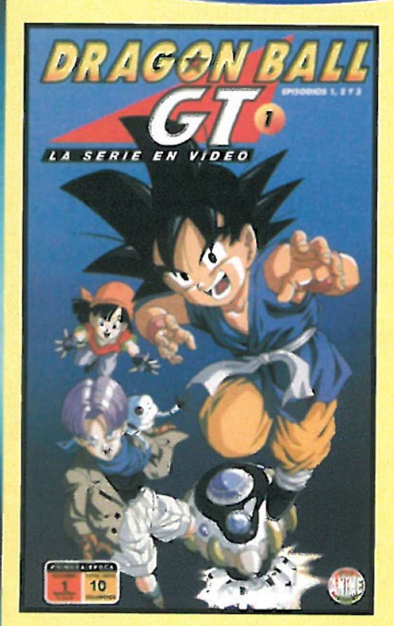


OGRE SLAYER, partes 1 y 2

Dentro del género de terror fantástico **Ogre Slayer** nos cuenta la historia de un ogro que nace bajo la apariencia de un apuesto humano marcado con un extraño estigma. Debe aniquilar a todos los de su raza y sólo así recibirá la condición de verdadero humano. Para tal masacre cuenta con la espada milenaria **Onikirimaru**. La tragedia y el drama también tiene lugar al lado de la acción que llevan consigo estos films.

Duración: 60 min. Aprox.
Precio: 1.995. -ptas.

Manga Films



DRAGON BALL GT

Episodios 1, 2 y 3

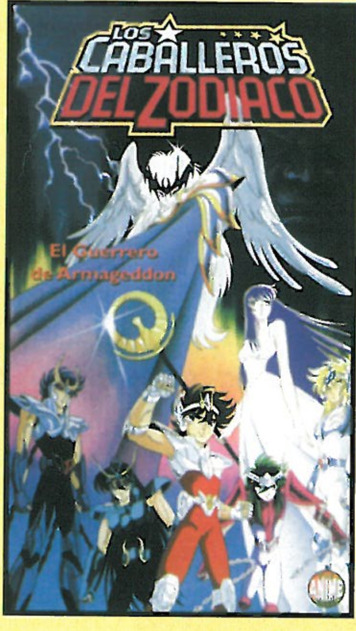
La tan esperada **Dragon Ball GT** empieza su andadura en el mercado del vídeo de la mano de **Manga Films** en lugar de hacerlo por TV.El total de la primera época de la serie se recogerá en 10 cintas de 3 capítulos cada una.
La acción se sitúa 15 años después de la derrota del monstruo **Boo**. Reaparecen personajes conocidos como **Pilaf**, que ataca el palacio de **Dios (Denda)** y provoca un cambio en el curso de la historia al activar las primeras (y prohibidas) **Dragon Balls**. Tras volver a la niñez a **Gokuh** se esparcen por el Universo.
Las **Dragon Balls** deberán recuperarse antes del transcurso de un año, por ello, el niño **Gokuh**, **Trunks** y **Pan** parten en su busca en una nave espacial.

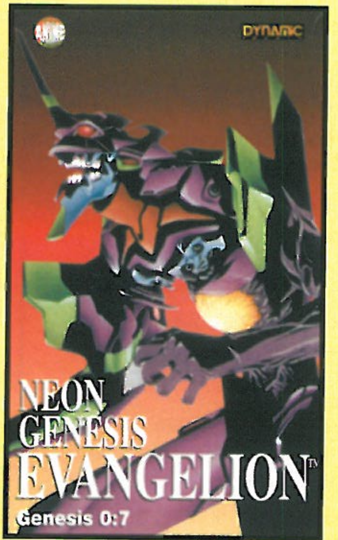
Duración: 80 min. Aprox.
Precio: 1.995. -ptas.

LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO
-EL CABALLERO DE ARMAGEDÓN-

Seiya y **Cía**.vuelven a enfrentarse a la amenaza de viejos enemigos como **Poseidón**, **Abel** o **Elisa**. Un nuevo enviado del mal se manifiesta en forma de su encarnación más conocida "El Ángel Caído", **Lucifer**. Éste decide iniciar la conquista del Universo junto a sus ángeles maléficos derrotando a los **Caballeros de Oro** del **Santuario**. **Lucifer** chantajea a **Atenea** con liberar a los espíritus de **Abel**, **Poseidón** y **Elisa** si ella no se sacrifica. **Atenea**, en su camino al palacio de **Lucifer** contará con la ayuda de sus inseparables **Caballeros de Bronce**.

Duración: 44 min. Aprox.
Precio: 1.995. -ptas.





NEON GÉNESIS EVANGELION
-GÉNESIS 0:7-

Episodio 19: Introyección
Episodio 20: El espejo del alma
Episodio 21: Nerv, el nacimiento

Nueva entrega de esta serie. España demuestra que también es capaz de mover a un numeroso grupo de aficionados.
Estos capítulos nos explican la historia de **Nerv** en un ***flashback*** que nos muestra a unos jóvenes **Gendo**, **Ritsuko** y **Misato**.
Tras el regreso de **Shinji** como piloto del **Eva01**, el robot despierta de su letargo y cobra vida, asimilando a **Shinji** como única entidad capaz de conectarse a él.

Duración: 81 min. Aprox.
Precio: 1.995. -ptas.

MANGA NEWS

Japón

LOST UNIVERSE
Vol.1



Ed. Kadokawa Shoten
Colección: Kadokawa comics Dragon Jr.
Guión: Hajime Kanzaka
Dibujo: Shoko Yoshinaka
Edición semi lujo. 560 yenes.

Manga inspirado en una novela de carácter hilarante que se podría encuadrar dentro del universo de **Slayers** (incluso se les ha dado a sus personajes una apariencia similar. A los ya conocidísimos **Lina Inverse** y **Gourry Gabliev**). Se desarrolla en una época futurista en la que encontramos armas que podrían pertenecer a **Dark Vader** o a naves al más puro estilo **Nadesico**.

Al inicio del manga se nos ofrecen 4 páginas en color que no tienen desperdicio. Durante el recorrido de sus páginas se observan constantes refencias-homenaje a **Nadesico** y a **Shinseiki Evangelion** al ver a personajes muy pero que muy parecidos a **Gendo Ikari** (que encontraremos como ligón en un bar) o a **Misato Katsuragi**. Incluso la expresión de una componente del trío protagonista llegará a ser clónica a la eterna cara de circunstancias de **Ruri Hoshino** de **Nadesico**.

Toda una parodia del *soap* ópera del *anime* actual en esta mezcla genial que se llama **Lost Universe**. La reciente versión animada de esta obra se ha visualizado recientemente en las pantallas japonesas. ¡Más información en próximos números de **Dokan**, prometido!

EATMAN
Vol.5



Ed. Shueisha
Colección DC
Guión y dibujo: Akihito Yoshitomi
550 yenes

Como curiosidad, en este volumen se regala un curioso punto de libro de plástico en color que nos anuncia la publicación de **Eatman** en el B-magazine.

Cabe destacar la mejora gráfica de Yoshitomi a medida que avanza la obra, hecho que acrecienta la merecida popularidad de la misma. Y **Bolt Crank** continúa "sacándose de la manga" increíbles y sofisticadas armas cuyo peso y volumen va en aumento, así como la complejidad de las historias que ganan en detalles y valor narrativo notablemente.

MEITANTEI CONAN
Vol. 19

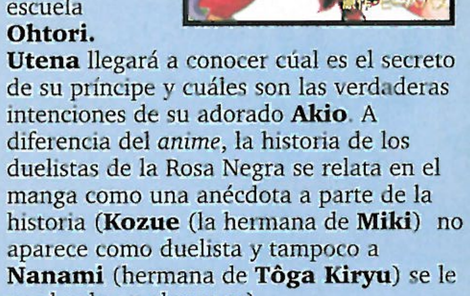


Ed. Shogakukan
Colección: Shonen Sunday comics
Guión y dibujo: Gosho Aoyama
410 yenes.

Sigue teniendo lugar las aventuras del joven y dotado genio de la investigación Conan. ¿Llegará la edición española hasta este volumen? Esperamos que así sea (lo de la serie para TV y el OVA ya lo veo más negro...).

UTENA
Vol. 5

Autora: Chiho Saito
Colección Flower Comics
Ed. Shogakukan
410 yenes.



Finaliza la saga de los duelistas que tiene lugar en la particular escuela **Ohtori**. **Utena** llegará a conocer cúal es el secreto de su príncipe y cuáles son las verdaderas intenciones de su adorado **Akio**. A diferencia del *anime*, la historia de los duelistas de la Rosa Negra se relata en el manga como una anécdota a parte de la historia (**Kozue** (la hermana de **Miki**) no aparece como duelista y tampoco a **Nanami** (hermana de **Tôga Kiryu**) se le ve el pelo en el manga).

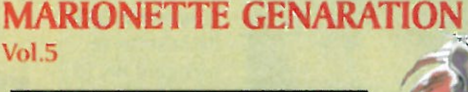
AYASHI NO CERES
Vol.6



Autora: Yuu Watase
Colección Flower Comics
Ed. Shogakukan
407 yenes.

Aunque os presentemos el volumen número 6, el 7 está al caer proximamente, para ser exactos, el 26 de Junio. ¿Qué, por qué, no ponemos la portada del 7? Porque cuando llegue a mis manos, que espero que sea pronto, **Dokan** número 4 ya estará imprimiéndose... ¡Tiempos de las editoriales! O mejor dicho, ritmo editorial. Pero dejémonos de lamentos y vayamos a lo que interesa: **Aya Mikage**, descendiente de las diosas del cielo conocidas como **Tennyo**, es poseída por una de ellas, **Ceres**, destinada a destruir a los miembros de la família **Mikage** (su propia família, la que cientos de años atrás, robó los ropajes sagrados de la **Tennyo Ceres**, hecho por el cual ésta debió quedarse obligatoriamente en la **Tierra** por un tiempo. En ese tiempo, tuvo hijos y éstos se convirtieron en los descendientes de las **Tennyo** en la **Tierra**).

En este volumen, **Aya** es raptada junto a **Yuuhi**, cuando de repente acude **Tooya** (todavía malherido) en su ayuda. Entonces **Aya** se transforma en **Ceres** y aprovecha la estratagema de entrenimiento de **Tooya** para escapar volando llevándose consigo a **Yuuhi**. Tras un desagradable encuentro con su hermano **Aki**, **Aya** es "consolada" por **Yuuhi** con un beso Mientras, alguien les observa desde la oscuridad.



MARIONETTE GENARATION
Vol.5

Autor: Haruhiko Mikimoto
Colección Newtype 100% Comics
Ed. Kadokawa Shoten
800 yenes



5 ilustraciones a todo color dan comienzo a este particular y curioso manga del afamado diseñador de personajes de **Macross**.

Con su dulzura habitual, nos presenta una historia de **High School** con tintes de magia y de ocultismo. Lo sobrenatural se reflejará en varias muñecas que cobran vida cunado están en contacto con algunos de los personajes principales.
El humor está presente a lo largo del manga y es una de las claves que lo hace entretenido y fácil de leer.



Steam Detectives

de Kia Asamiya

Kia Asamiya remueve el tema de los robots gigantes y de las ciudades misteriosas en este manga que hasta ahora cuenta con 4 volúmenes recopilatorios. Lo de acabarla o tener una continuación mes a mes ya es algo muy relativo. Lo que sí es seguro es que la veremos pronto en España (hacia octubre), publicada por Planeta de Agostini.

Steam Detectives es, ciertamente, la obra más "sencilla" en lo que a grafismo se refiere. Realizada últimamente por **Kia Asamiya**. Ha querido dotarla de un dinamismo y una frescura que nos recuerda a obras como **Giant Robo** o **Kishi Heidan** (ambas trataban el tema de los robots gigantes en un entorno particularmente especial).
El ambiente de **Steam City** es muy parecido al de **Londres** del siglo pasado, aunque si cabe, nos recuerda mucho más a la archiconocida **Gotham City** de **Batman**. Realmente hay muchos paralelismos con **Batman**, por ejemplo en el protagonista, el policía-investigador **Narutaki**-, que lleva consigo múltiples artefactos que utiliza para atrapar a los villanos que van desfilando por el manga.
En ambientación podría compararse a **Shadow Lady** de **Masakazu Katsura** (reconocido fan de **Batman**) incluso en este caso, el protagonista masculino, el detective **Braito** se acopla perfectamente al personaje de **Narutaki**.







Argumento

La historia tiene su inicio con la aparición del villano que se hace llamar **"Knight of Phantom"**. Un enmascarado que podría resultar ridículo si no fuera por su patente crueldad. Éste asesina a sangre fría a un matrimonio perteneciente a la clase alta de la ciudad (acomodada, vamos) dejando con vida a su hijo (uhm... este argumento me suena Batmaaann...).
Años más tarde varios asesinatos realizados en un corto periodo de tiempo hacen sospechar al joven detective **Narutaki** que se trata de un asesino en serie. Todos los asesinatos tienen algo en común: las víctimas aparecen desangradas completamente (y no hay señales de colmillos).
Su investigación le lleva a la aparentemente inocente enfermera **Lin Lin**, que posee un enorme robot al que llama **Gouriki**, que al parecer está realmente vivo.
Narutaki acabará enfrentándose a ella y a su robot para evitar que se cometan más asesinatos. **Lin Lin** pierde la contienda y se rinde a **Narutaki** contándole su historia: Su padre fue asesinado por el villano que ya conocemos (**Knight of Phantom**) y se transplantó su cerebro al robot gigante **Gouriki** (por eso tiene vida, además de funcionar con combustible). Colabora con el villano para conseguir sangre para resucitar el cuerpo sin vida de su padre (es lo que el villano le ha prometido a cambio) pero junto **Narutaki** descubrirá que **Knight of Phantom** le ha estado mintiendo y que no hay forma posible de devolver la vida a su malogrado padre.
Desde ese preciso momento, **Narutaki** acogerá en su casa a **Lin Lin** y a **Gouriki**, que le ayudarán en adelante a resolver los casos en los que se vea involucrado y por supuesto, a seguirle la pista al malvado **Knight of Phantom**. Otros villanos irán apareciendo a medida que avanza el manga, provocando luchas entre robots gigantes (normalmente **Gouriki** contra el super-robot del malvado).



Personajes

Narutaki: Huérfano de padre y madre, el joven detective sigue la pista a todos los villanos que aparecen en **Steam City** haciendo uso de múltiples *gadgets* que le ayudan en sus misiones. De carácter firme y con las ideas claras, tiene soluciones para todo. Es muy leal y se puede contar siempre con él.

Lin Lin: Después de descubrir el engaño de **Knight of Phantom** se alía con **Narutaki** junto a su robot gigante **Gouriki**. Es dulce y con aspecto de niña inocente, aunque tiene un carácter de armas tomar.

Knight of Phantom: El supervillano y malo malísimo cuya crueldad es su mayor característica. Asesinó a los padres de **Narutaki** cuando éste era todavía muy pequeño y no ha dudado en engañar a **Lin Lin** para sus propios propósitos. Tras enfrentarse a ellos, escapa con vida. Se desconoce su paradero actual.

Comentario: Muy recomendable incluso para los no fans de **Kia Asamiya**. Este manga consigue transportarnos a un mundo donde la mecánica y el encanto de una época pasada se funden en una maravillosa sucesión de acontecimientos cuya acción palpitante no nos deja abandonarlo.

LIN-LIN





NIGHT OF PHANTOM

NARUTAKI

Mary Molina

MARMALADE BOY

UN DULCE CON MAYÚSCULAS



Volumen 1 del manga de Marmalade Boy

Marmalade Boy es probablemente el manga que en los noventa ha marcado época. Su autor**, Wataru Yoshizumi** consigue plasmar la inquietud de la juventud japonesa describiendo a unos personajes muy definidos con los que el lector se identificará fácilmente. Su estilo suelto, detallista y efectivo, sería un punto de partida para otros muchos autores. Se puede decir que **Marmalade Boy** definiría lo que sería la estética del Shojo estudiantil de los noventa.

Argumento

Miki Koishikawa es una chica normal de 16 años que estudia en una escuela secundaria. Un buen día llega a su casa y sus padres le informan con la máxima naturalidad que han decidido separarse. Aunque la suya, es una separación muy "sui géneris", ya que en su último viaje a **Hawai** conocieron al matrimonio **Matsuura.** Y el Sr. **Matsuura** se enamoró perdidamente de la madre de **Miki** sólo verla y viceversa con la **Sra. Matsuura** respecto al padre de **Miki**.
Como esta situación estaría mal vista por sus conocidos y vecinos, los dos matrimonios deciden vivir juntos en la misma casa. Ello implica que el hijo de la pareja **Matsuura, Yuu**, deberá convivir con **Miki. Miki** se "prenda" de él sólo verlo (kakkoiii!!!!). Pero parece que éste sólo tiene ganas de reirse de ella.
Sus continuas "batallitas" son las que originan la anécdota que dará nombre a la serie. En su afán de no ser menos que **Yuu** en lo que a réplicas se refiere, **Miki** le compara con la mermelada de albaricoque, llamándole, por consiguiente **"Marmalade Boy".** Aunque **Yuu**, que no se anda con chiquitas, le responderá llamándola **"Mostaza girl"** literalmente. Pero a **Wataru Yoshimizu** pareció gustarle más el apelativo escogido por **Miki**, así que **Marmalade Boy** se quedó.

Personajes

En esta historia, como en todo buen triángulo amoroso (particularmente yo escogería un polígono con más caras para estas) aparecen múltiples personajes secundarios que enriquecen el punto de partida de la historia y que permiten tener una continuidad.
Ginta Suou es compañero de clase de **Miki**. Anteriormente (dos años antes) **Miki** le había escrito una carta de amor, ya que estaba enamorada de él, pero los compañeros de clase de **Ginta** la descubren, y a éste, no se le ocurre nada más que reírse de ella (**Miki** estaba detrás de la puerta de la clase y lo oye todo). Tras este incidente, **Ginta** se rapa el cabello al uno para "redimirse" de su falta (reírse de los sentimientos de **Miki** cuando en realidad la amaba).
Meiko Akizuki es la mejor amiga de **Miki**. Hace ya un tiempo que se intercambian sus diarios, por lo que conocen todo una de la otra. Está enamorada de su profesor de tenis, **Shinichi Namura**, que la corresponde, y por ello él es expulsado y obligado a vivir en otra prefectura. Aunque sigue siendo fiel a **Meiko**, ya que la ama.
Meiko es dulce y muy guapa, aunque su prematura madurez hace que la respeten cuando se pone seria.
Arimi Suzuki es la "ex" de **Yuu**. Salió con él durante tres meses, pasado ese tiempo él la dejó sin motivo aparente. Se podría decir que **Yuu** salió con ella por compromiso ya que se dieron ese plazo de tiempo para ver qué rumbo seguía su relación. Y aparentemente parecía ir bien. El motivo de su separación es claro: **Yuu** no la amaba. La primera vez que ve a **Miki** es en compañía de **Yuu** en un parque de atracciones. Irrumpe bruscamente entre los dos, lo que hace rabiar tremendamente a **Miki**. Al día siguiente **Miki** la hará su

ノ・コメディ

SHINCHI NAMURA

YUU MATSUURA

"cómplice" dándole a entender que **Yuu** no le interesa. En una cafetería, **Arimi** le contará su historia a **Miki.**

Comentario

Aunque hay numerosas escenas dramáticas, el humor es abundante, al menos en el primer volumen. Los "caretos" y expresiones de pasmo o disgusto de **Miki** son algo increíbles. Junto a los múltiples malentendidos, situaciones embarazosas, "galletas" y besos nos encontramos ante una obra fresca y llena de vida. Igual que en **Video Girl Ai**, se consiguen unos personajes cuyo "carácter" los hace parecer muy reales. El relato consigue implicar al lector y hacerle "sufrir" junto a **Miki** en todo lo que le ocurre.
Esta obra que pronto veremos publicada de la mano de **Planeta de Agostini Comics**, hará las delícias de todos los amantes del buen shojo.

Marmalade Boy -edición japonesa-

La obra que consagraría a **Wataru Yoshizumi** como "maestro del shojo" se publicó inicialmente en la revista **Ribbon** (salida mensual) de la editorial **Shueisha** desde 1.992 hasta 1.995 (en la que de vez en cuando se podían encontrar hermosas páginas a color como las que os ofrecemos en este reportaje) después de **Handsome na Kanojo**.Se recopiló en 8 volúmenes en la colección **Ribbon Mascot Comics** datando el primero de 1.994 y el último de 1.996. Recientemente se ha iniciado una segunda edición de esta colección desde marzo de 1.998.

Marmalade Boy -el anime-

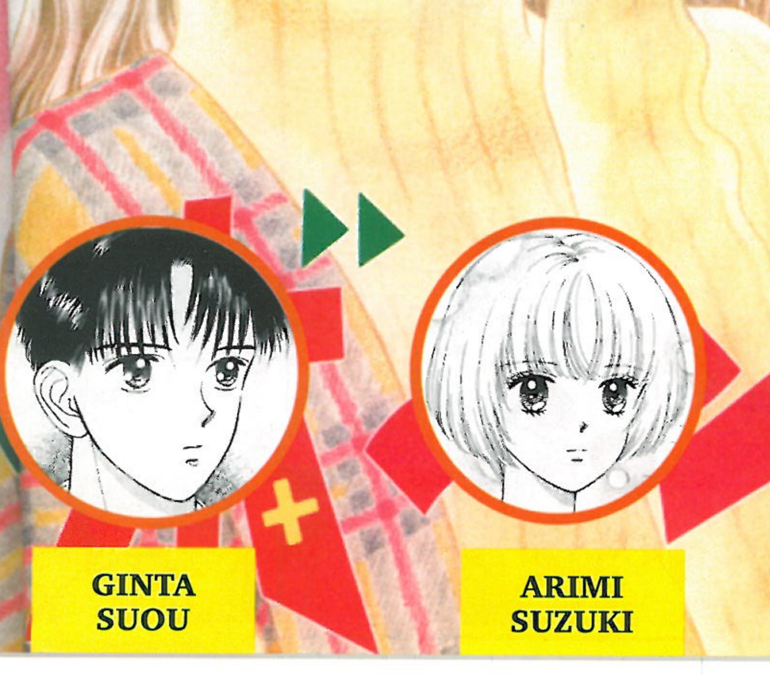
Emitida con un total de 76 capítulos por **Fuji TV** desde marzo de 1.994 hasta septiembre de 1.995. Un cuidado diseño de personajes y un respeto total hacia el guión del manga la convirtieron en una de las más populares en ese momento.
OP : Egao ni Aitai
ED : Sutekina Serenade
Seiyû:
-Koishikawa Miki (Kouda Mariko)
-Akizuki Meiko (Yamazaki Wakana)
-Matsuura Yuu (Okiayu Ryoutarou)
-Suou Ginta (Kanemaru Jun'ichi)
-Koishikawa Jin (Tanaka Hideyuki)
-Koishikawa Rumi (Kawanami Yoko)
-Matsuura Youji (Shimada Bin)
-Matsuura Chiyoko (Emori Hiroko)

WATARU YOSHIZUMI: otras obras

-Handsome na Kanojo: El segundo trabajo profesional del autor. Publicado en la revista **Ribbon (Sueisha)** antes que **Marmalade Boy**, esta obra se recoge en 9 volúmenes recopilatorios en la colección **Ribbon Mascot Comics.**
Argumento: La protagonista es **Mio Hagiwara**, una hermosa chica rubia de 14 años que ha debutado como modelo. Se enamora de una actor de su misma edad, **Ichiya Kumagai**. Su mejor amiga es **Aya Sawaki**, que ansía en convertirse en ídolo, como **Mio** y se ha enamorado en secreto del mismo actor por el que suspira **¡Mio!**
-Kimi shika iranai: Posterior a **Marmalade Boy,** serializada en la revista **Ribbon** de **Shueisha** cuenta con 2 volúmenes recopilatorios en la colección **Ribbon Mascot Comics.**

Lo nuevo de Wataru Yoshizumi

-Mintna bokura: Es el manga en el que trabaja actualmente. Empezó a publicarlo con el ejemplar del mes de julio de 1.997 de la revista **Ribbon**, en la que ya lleva publicados 10 capítulos (el último de los cuales que tenemos notícia es el 10, publicado en mayo de 1.998) y un volumen recopilatorio. En este manga se narra la historia de una pareja de gemelos (chico y chica) y de cómo el chico se viste como su hermana en un *"cosplay"* para entrar en el mismo colegio que ella. La diversión está asegurada.
¿Quién sabe si lo veremos publicado aquí algún día? Eso ocurrirá si **Wataru Yoshizumi** se gana a los **otakus** españoles con **Marmalade Boy.**



Mune Kyun Deka



Hay algunas obras que unen a su atractivo algo que tenga sentido. Es el caso del manga que nos ocupa: Mune Kyun Deka. Su autor, Hikaru Tohyama presenta un tema de carácter hentai con un curioso guión.





Volúmenes 1 y 2 del manga

LA HISTORIA

Kurumi Sumeragi pertenece al cuerpo de policía. Saluda su difunto padre (que también fue policía) cada día antes de irse a trabajar. Desayuna junto a su madre y sus numerosos hermanos.

Hasta aquí parece que **Kurumi** es una chica bastante "normal" si no fuera por lo que ella denomina como "su antena", una especie de sexto sentido que se le ha desarrollado en el pecho para detectar a la "mala gente". Literalmente ocurre lo que mostramos en la fotografía más abajo.

Como podréis ver, a **Kurumi** le resultará difícil explicar a sus superiores el porqué de algunas conclusiones precipitadas.

Ella se dedica a investigar casos de corrupción y asesinatos, por lo que deberá introducirse en los tugurios más inhóspitos para encontrar a los sospechosos que ha detectado con su "antena". Muy a menudo se disfraza para intentar "conquistarles" y llevarles hacia una trampa que les delate, pero en esta vida nada es fácil y **Kurumi** perderá la ropa en numerosas ocasiones antes de poder llevar a buen fin el arresto.

PERSONAJES

Kurumi Sumeragi: eficaz policía. Demasiado "lanzada" en algunas ocasiones. Provocará numerosas incidencias de peligro en las que deberá ser ayudada por sus compañeros. Su peculiar "antena", además de su simpatía, buen hacer y conociemientos básicos de artes marcialesla ayudan a resolver la mayoría de casos en los que se ve envuelta.

Daisuke Keiji: le gusta trabajar solo, como a **Kurumi**, pero el destino acaba por hacerles resolver juntos la mayoría de casos. Ha salvado a **Kurumi** en numerosas ocasiones además de intentar meterle mano de vez en cuando, por lo que se lleva sus buenas bofetadas, todo hay que decirlo.

El jefe: soporta cada día a varias docenas de policías, siendo el más peculiar de todos ellos **Kurumi** (por lo de "su antena", claro).

PERSONAJES




Kurumi Sumeragi



Daisuke Keiji



Jefe

COMENTARIO

Este es uno de aquéllos mangas que te lo compras porque hay una chica mona en la portada que te recuerda a **"Every day is Sunday"** de **Yuzo Takada**. Sí, de acuerdo, la chica protagonista es policía, y el estilo recuerda en ocasiones al de **Takada**. Pero a medida que vas avanzando en sus páginas descubres a un autor con un buen ritmo narrativo que sabe resolver una serie de historias cortas que une usando como nexo el personaje de **Kurumi**.

Sí, hay destape y bastante, aunque es como una guindilla picante que da sabor a todo el plato. Uno puede llegar a extrañarse de ver a **Kurumi** con ropa al final de un capítulo después de haber sufrido una larga y dura persecución casi sin llevar nada puesto. Y es que se nos va a resfriar esta chica... Recomendable para los amantes del *hentai*, de la diversión y de los mangas con acción asegurada.

Hasta ahora hay 3 volúmenes recopilatorios publicados durante el 97 en formato semidelujo en volúmenes de 360 páginas.

■ **Kiryû**





Te invitamos a Un Mundo Nuevo



Yuzo Takada





Yuzo Takada no es precisamente un autor desconocido en España, se ha convertido en uno de los más populares autores de manga y cómic de los últimos tiempos. A raíz de la edición de su obra magna Sazan Aizu (conocida internacionalmente como 3x3 eyes) casi sin publicidad ni apenas conocimiento de ella, tuvo una gran fama desde el momento que salió en los quioscos allá por octubre de 1.993. Fue un éxito rotundo. La temática sobrenatural con pequeños toques de humor y romanticismo encandiló al publico, que hasta el momento, no podía disponer mas que de una versión americana de dicho manga, que además quedó inconclusa. La edición de los primeros OVA's en español, no hizo sino aumentar la popularidad de la obra.

YUZO: EL PRINCIPIO

Yuzo Takada se graduó en literatura japonesa en la universidad de **Meiji**. Su verdadero nombre no es *Yuzo Takada*, sino *Yuji Takada*. Años después de graduarse se plantea ser locutor radiofónico o autor de manga, pero decide finalmente dedicarse al manga (ya que, según él, no posee suficiente soltura hablando inglés) y empieza a hacer sus pinitos. Se ofreció como ayudante de estudiantes mayores que él, miembros del círculo investigador y también de autores como *Fujihiko Hosono*, autor conocido entre nosotros por el manga **Judge (Juez de la oscuridad)** editado en nuestro país por *Planeta de Agostini* y donde podemos apreciar un grafismo que roza (en los personajes) lo caricaturesco y lo grotesco. *Hosono* fue el maestro de *Takada* que está, lógicamente, muy influenciado por él. Aunque **Takada** posee un estilo propio, en muchas de sus obras, si bien no gozan de un grafismo tan parecido al de **Hosono**, lo recuerda en el trazo grueso y en el diseño de algunos personajes secundarios, donde también aparecen proporciones exageradas de los rostros, aunque sólo en algunas ocasiones.

En **Yuzo Takada** observamos un estilo con los típicos ojos grandes y ese diseño de los rostros tan característico que han hecho muy popular al manga y al dibujo japonés desde los tiempos de **Tezuka**.

また おまえは 現実逃避して

グサッ



PRIMERAS OBRAS

Shushoku Begginer fue su primera obra y trata de los problemas de la vivienda que sufren los jóvenes estudiantes que se ven obligados a buscar su primer empleo.

A continuación de ésta comenzó su primera obra regular: **Tokonatsu Bank**.

Otros de sus títulos más representativos son: **Hatamoto-Taikutsu Otoko, Sportion Kids, y Tour Conductor Nikumori**, ésta última tiene la peculiaridad de que en principio iba a estar destinada a ser una obra de carácter erótico, pero a medida que progresó, la historia se convirtió en una serie de acción, aunque **Yuzo** hubiese querido introducir algo por lo que empezaba a mostrar verdadera afición. Las criaturas sobrenaturales, pero su editor se negó debido a que para él su dibujo era inadecuado para esa temática (¿qué deberá pensar ahora?).

Con un estilo más cultivado nos encontramos con **Mainichi Ga Nichiyobi (Every Day is Sunday)**, una comedia romántica que nos muestra la relación peculiar entre una aspirante a policía y un traficante de cocaína aspirante a prestidigitador. También están la famosísima **Bannou Bunka Neko Musume (Nuku-Nuku cat girl)**, breve manga de tres episodios editado por *Futabasha*, que quedó aparcado por la dedicación de *Yuzo Takada* al diseño de los personajes de los **OVA's** (conocidos como **fases**).

ACTUAL

Actualmente, en Japón se ha estrenado la serie de TV que sigue el argumento donde lo dejó la fase 6. **Takada** ha retomado la producción de este manga que se publica en la revista ***Shonen Ace*** (donde se edita **Shinseiki Evangelion**) muy recientemente, y **Blue Seed**, de temática más parecida a **3x3 eyes** donde las criaturas sobrenaturales forman parte de la historia. Esta historia de *Yuzo Takada* tiene la peculiaridad de tener serie de TV y **OVA´s**. Recientemente *Takada* ha continuado una historia corta y autoconclusiva que realizó hace bastante tiempo. Se trata de **Genzo**, de la que se desconoce si seguirá con el formato de historias cortas y esporádicas o se convertirá en otra serie nueva.

OBRA DE TAKADA PUBLICADA EN ESPAÑA

En nuestro país, conseguir parte de su obra traducida es relativamente sencillo, tenemos **3x3 eyes (3x3 ojos)** de **Planeta de Agostini**: formato grapa de 48 páginas. Habiendo publicado unos 7 ó 8 volúmenes mientras que en Japón ya se ha llegado a los 29 volúmenes recopilatorios. También se ha editado **Every Day is Sunday (Siempre es Domingo)** íntegramente (también Planeta), en 10 números de 48 páginas, que recogen los 2

volúmenes recopilatorios de los que consta la obra. No es mucho, pero al menos podemos disfrutar de la edición inédita en Europa de **Siempre es Domingo** en castellano, puesto que España es el único país europeo donde se ha editado. En video tenemos a nuestra disposición todos los **OVA's** traducidos de la serie, que por el momento no han llegado aún a su final.

LAS OBRAS DE MAYOR ÉXITO

3x3 OJOS

3x3 eyes (3 x 3 ojos), apareció en Japón en diciembre del año 1.987 en la ***Monthly Young Jump*** del gigante ***Kodansha***. ***Yuzo Takada***. Consiguió un éxito tan absoluto que mantuvo su popularidad hasta hoy. Cada nuevo volumen de **3x3 eyes** alcanza la cima de las listas de ventas tan pronto como sale al mercado. Con esta serie, **Takada** mostró su verdadera afición por las criaturas y temas sobrenaturales.

La historia

Para los más despistados, si no han disfrutado nunca de **3x3 Ojos**, haremos una introducción del argumento y de los personajes:

Yakumo Fujii es un joven muchacho que trabaja en un local de carácter homosexual. Un día se encuentra con una muchacha llamada **Pai Ayanokoji**, quien dice haber conocido al padre de **Yakumo**, ya fallecido. Él era un etnólogo que mientras se hallaba en una expedición conoció a **Pai** y se interesó mucho por ella, puesto que era la única superviviente de los **Sanzhiyan Hum-kara** (o **Sanjiyan Unkara**), una tribu misteriosa con una curiosa característica: poseen 3 ojos, es decir, son tríclopes.

El tercer ojo no siempre permanece abierto, pero cuando se abre, aparece otra personalidad que suple a la anterior, además tienen otra cualidad: poseen el secreto de la inmortalidad. Los tríclopes tienen el poder de convertir a los seres humanos en **WU's**, que vienen a ser los esclavos de los tríclopes (puesto que al convertirse en servidores de un **Sanjiyan**, éste pasa a ser poseedor de su alma y por eso aparece el símbolo del vacío en la frente del **WU**, que se convierte en un inmortal con la obligación de acompañar y proteger al **Sanjiyan**).

El padre de **Yakumo** prometió a **Pai** que su hijo **Yakumo** le ayudaría a conseguir la mortalidad (por lo tanto convertirse en un ser humano normal y corriente). **Pai** posee una mascota llamada **Takuhi**, quien tiene el poder de aumentar de tamaño y obedece a **Pai** ciegamente.

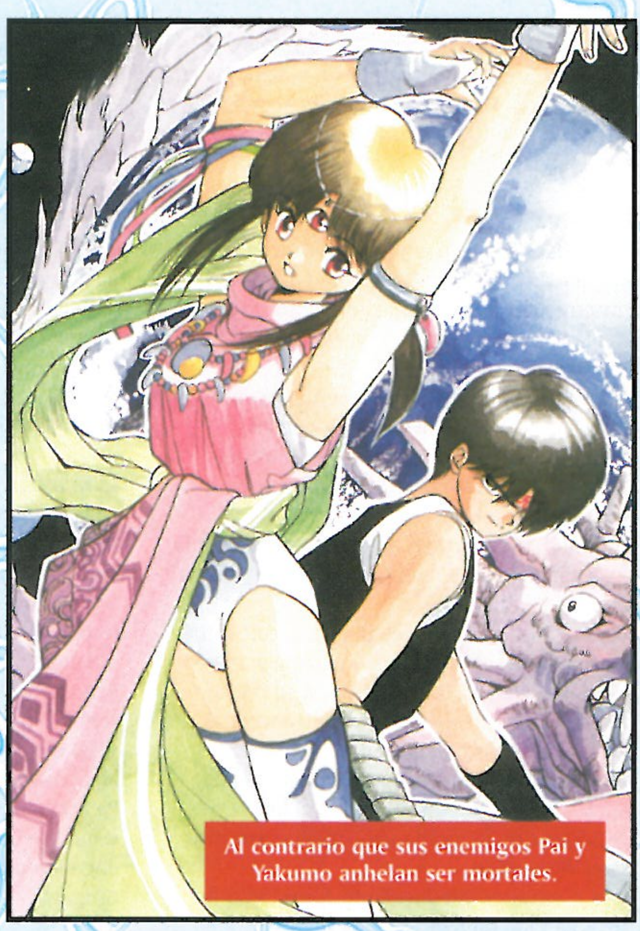
Desdichadamente en el primer capítulo del manga **Takuhi** se escapa y empieza a destrozarlo todo. **Yakumo** y **Pai** intentan detenerle, pero **Yakumo** acaba siendo literalmente destrozado por **Takuhi**. En ese momento, y ante la mirada atónita de **Pai**, despierta su condición de tríclope: se abre su tercer ojo y convierte a **Yakumo** en un **WU**, por lo tanto, sin que se lo puedan explicar, **Yakumo** sale ileso del accidente y ve, sorprendido, cómo le ha aparecido un extraño símbolo en la frente, el símbolo del **WU** o del "vacío". Tras el incidente se darán cuenta de lo que conlleva la conversión de **Yakumo** en inmortal, que su alma pertenece a **Pai**, y que él morirá cuando ella muera.



Inmortalidad y amor

Yakumo, que se empieza a enamorar de la chica, no dudará en ayudarla.

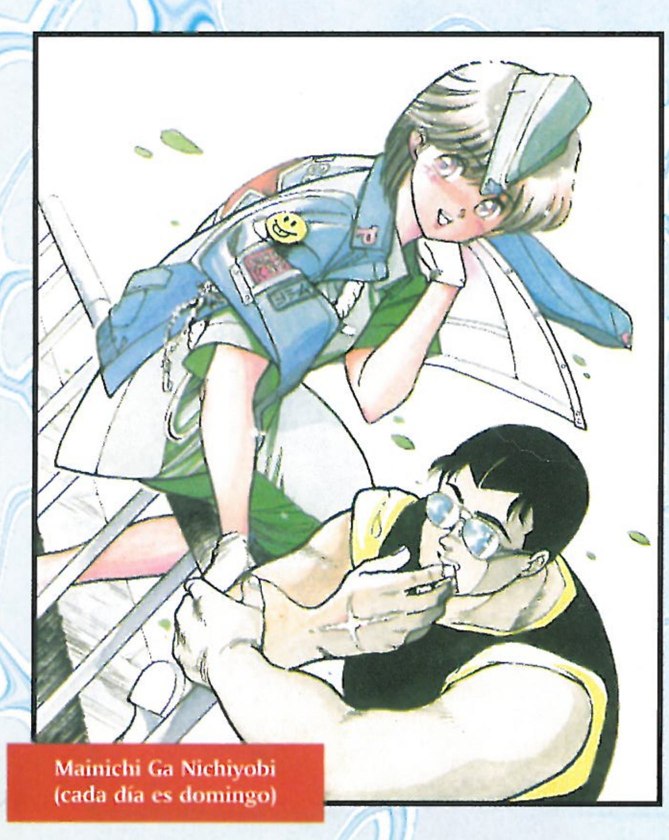
A partir de lo que podría considerarse un prólogo tendrán lugar una larguísima serie de acontecimientos, como la búsqueda fallida de la estatua de la humanidad, que en teoría permite convertir a **Pai** en un ser humano, la aparición de más tríclopes (cuando se pensaba que **Pai**, **Parbati IV**, era la única superviviente de su raza), la persecución por parte de seres malignos que ansían conseguir la inmortalidad, el descubrimiento de su verdadero pasado...



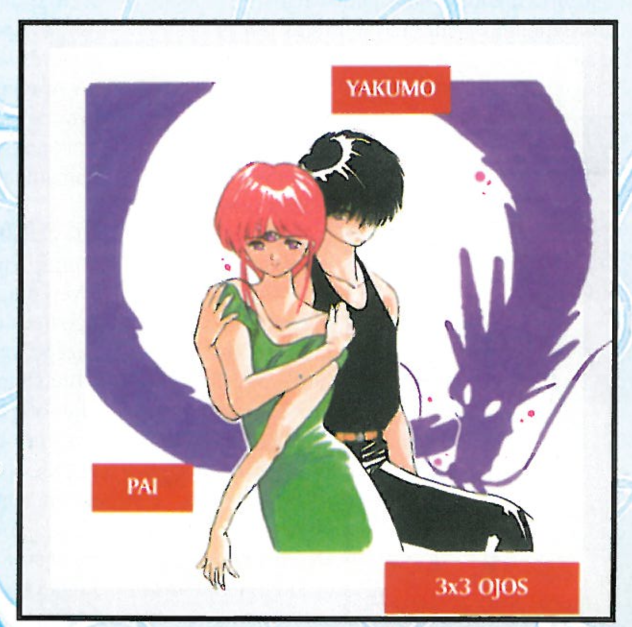
Al contrario que sus enemigos Pai y Yakumo anhelan ser mortales.

Comentario

El autor afirma que se inspiró en la famosísima serie sentai de imagen real ***Ultraman*** al **crear 3x3 Ojos**. Según él, la escena en que **Yakumo** muere y adquiere el poder de ser inmortal es lo mismo que ocurre en el orígen de **Ultraman**. Los 8 **OVA's** que existen hasta el momento, tienen una aceptable realización técnica, además, **Yuzo Takada** se involucró bastante en la realización de los primeros. Como curiosidad al **anime** de **3x3 ojos**, cabe decir que una de las pistas de la **BGM** del primer **OVA** es, pero que muy parecida, a un tema que aparece en **Brave Heart**, que además aparece reversionada de varios modos en ésta última.



Mainichi Ga Nichiyobi (cada día es domingo)



3x3 OJOS

Qué pasa con ... Yuzo Takada

EVERY DAY IS SUNDAY (SIEMPRE ES DOMINGO)

Es una serie totalmente opuesta a **3x3 ojos** en lo que a argumento y a desarrollo se refiere. No así en cuanto a grafismo y a tratamiento de los personajes.

La historia

Yumi Takeshita es una joven muchacha que se traslada a una ciudad, de la que guarda un grato recuerdo (fue salvada de morir en un atentado cuando era muy joven, por un muchacho)

La ciudad a simple vista parece totalmente tranquila y con la apariencia de que las personas que viven en ella son totalmente conformistas y carentes de toda ambición. **Yumi** conoce entonces a **Toru Ichidaji**, un aspirante a convertirse en un profesional de la prestidigitación de reconocido talento por los grandes del mundillo.

Su gran secreto es que se dedica al cultivo de cocaína para sobrevivir (ya que la magia poco le da al respecto). Esto dificultará su relación con **Yumi**, ya que ésta resulta pertenecer al cuerpo de policía de la ciudad. **Yumi** descubrirá que **Toru** fue su salvador cuando vea la cicatriz que éste tiene en el brazo (resultante de la herida que sufrió al salvar a **Yumi** años atrás).

Pero a causa de ese incidente, **Toru** hubo de posponer sin remedio su sueño de ser prestidigitador profesional.

El afecto entre los dos crece a medida que se desarrolla la historia.

Comentario

El manga se divide en una serie de capítulos autoconclusivos, en los cuales, **Yumi** intenta resolver un caso y **Toru**, por medio de sus facultades casi siempre la ayuda a resolverlo. El carácter desenfadado de **Yumi** acompaña a la apariencia patosa de **Toru**, conjunto que asegura la hilaridad en todas las historias. El interés aumenta a medida que avanza la obra; resulta delicioso ver un manga con tanta sencillez y a la vez tan completo. **Yuzo** resuelve magistralmente el consabido final consiguiendo mantener el interés por el manga. Consigue realmente que uno se pregunte sí acabarán juntos **Yumi** y **Toru** o en qué nueva situación se verá involucrada **Yumi** (La pobre no gana para disgustos). El manga termina con un par de historias cortas, que si bien no pertenecen a la historia particular de **Yumi** y **Toru**, sí que comparten ese sentimiento especial de melancolía que caracteriza a **Every Day is Sunday**. Hasta el momento nunca se ha realizado ninguna versión animada de este manga, que fue editado por **Futabasha**.

MAMORU KUSANAGI

BLUE SEED, "Semilla Azul".

Otra serie en la que **Takada** muestra su extraña afición por los seres sobrenaturales y monstruos varios. Es quizá su serie de más éxito después de **3x3 Ojos**. El formato en *anime* ha gozado de mucho éxito. En España ni rastro de él, lástima, mientras que en EE.UU ha sido editado por **AD Vision** en versión subtitulada y doblada.

LA HISTORIA

El argumento en sí no parece demasiado original a primera vista: una raza de seres Sobrenaturales ansía gobernar el mundo y conquistar a los seres humanos. Pero la interesante forma que tiene **Takada** de plantear a sus personajes y su grafismo, llano pero con los detalles necesarios, ya son suficientes motivos para que esta serie despierte la curiosidad del aficionado.

La acción se sitúa en el Japón actual, donde se encuentra el más grande enemigo de la humanidad: la raza de los **Aragami**.

Antecedentes

En el antiguo Japón vivió una princesa de la família **Kushinada** que fue sacrificada por el jefe de los **Aragami**. Sin embargo, fue salvada por el dios proscrito **Susano-oh**, que derrotó a los **Aragami**. Por algún tiempo los **Aragami** fueron incapaces de volver al mundo humanos. Ésto impidió que econtraran un modo de regresar.

Al cabo de miles de años, los **Aragami** regresan y se crea una agencia altamente secreta del gobierno "TAC", fundada para combatir los poderes sobrenaturales de los **Aragami**, una extraña raza de seres, cuyo objetivo es conquistar y esclavizar a la humanidad (que manía)

LOS PERSONAJES

Momiji Fujimiya es una joven muchacha de 15 años que lleva un **Aragami** en su cuerpo, un "**Blue Seed**" llamado **Mamoru Kusanagi**, un sirviente de los **Aragami** con grandes poderes, que se rebela contra los deseos de su raza, onvirtiéndose en el protector de **Momiji**.

En la versión animada, **Momiji** está doblada por la internacionalmente conocida **Megumi Hayashibara**, que curiosamente ha doblado a otro personaje emblemático de **Takada**: **Pai de 3x3 Ojos**.



MOMIJI



BLUE SEED

BANNOU BUNKA NEKOMUSUME (Cat girl nuku-nuku)

Esta exitosa historia corta causó sensación con tan sólo tres capítulos. A causa de éste éxito **Nuku-Nuku** fue rápidamente adaptada al *anime*, en serie de 6 OVA's.
La original idea de un manga donde su protagonista fuera un típico y superpoderoso robot, pero con aspecto de quinceañera y cerebro de gato, sirvió también de inspiración para otros autores de manga, por ejemplo **Masatsugu Iwase**, que en **Calm Breaker** (publicada en España) muestra su singular versión del tema.
Yuzo Takada ha vuelto con **Nuku-Nuku** en **Shonen Ace** de la **Kadokawa**, volviendo a comenzar desde el principio.
La historia (la última) se basa en el hijo del profesor **Natsume**, que encuentra un gato herido y le pide a su padre que lo salve, pero por desgracia, éste no puede hacer nada y el gato muere.
En Navidad el profesor decide ofrecer a su hijo un regalo muy especial: una hermana mayor, que no será otra cosa que un robot con el cerebro del gato fallecido, esta recién nacida de desarrollado cuerpo tendrá el nombre de **Atsuko Natsume**.

GENZO

Historia corta de **Takada** que últimamente se ha decidido a continuar. Está ambientada en el Japón Feudal, donde una princesa, **Kiku Nagashima** presencia el envenenamiento de su prometido (es su primo). La obligan a casarse con **Genba Horinouchi**, una persona a "priori" bastante impresentable. **Kiku** decide ir en busca de un creador de marionetas para que le haga una de su difunto prometido. Su sueño es poder casarse algún día con él y huir de **Genba**.
Esta historieta apareció en el número 57 de la revista italiana **Kappa Magazine**, que nos recuerda a nuestra tristemente desaparecida **Shonen Mangazine** (las series prácticamente son las mismas, y además son de la editorial **Kodansha**).

VIDEO JUEGOS

3 x 3 Eyes en Supernintendo

Entre las conocidas versiones de **3x3 Eyes** para **Mega CD** (el CD-ROM de la casi desaparecida **Mega Drive** o **SegaSaturn**) existe una versión prácticamente desconocida en el mercado occidental, se trata de la versión para **Super Nintendo** (**Super Famicom** en el país nipón) realizada en 1.995 gracias a **Banpresto**, una subsidiaria de **Bandai** caracterizada por ofrecer productos más bien discretos (en cuanto a video-juegos se refiere).
Si bien la mayoría de versiones ofrecían un juego con muchas secuencias de *anime* o de temática *rol*, la versión de **SNES** es un juego con toques de aventura, pero que no llega a ser un **RPG** propiamente dicho, pero en el que debemos interaccionar con los personajes y con el escenario.
Destaca una correcta *intro* (lógicamente la **SNES** al no tener CD-ROM, no puede introducir vídeos digitalizados, pero aún así la *intro* es más que correcta).
Se consigue una buena animación de los personajes, pongamos por ejemplo a **Yakumo**, cuyo manejo es relativamente fácil, ya que el personaje puede moverse en todas las direcciones del plano con asombrosa suavidad en un escenario con un entorno gráfico detallado. La música es más que correcta, pero se echan en falta voces digitalizadas de los **seiyuu** (actores de doblaje).

CRONOLOGÍA:

1.963 Marzo (21)
Nace **Yuji Takada** (nombre real del autor).

1.983 Noviembre
En la revista **Biweekly Young Magazine** se edita su primer trabajo: **Shusoku Beginer.**

1.983 Diciembre
Aparece su primera obra regular: **Tokonatsu Bank** (Endless Summer Bank), que terminaría en Febrero de 1.985. Fue editada en la revista **Young Magazine**.

1.985 Marzo
Takada inicia su tercer proyecto: **Tour Conductor Nikumori**, que finaliza en septiembre de 1.986

1.986
Takada crea la obra **Sportion Kid** en colaboración con otros guionistas.

1.987
Comienzan en diciembre los primeros episodios de **3x3 Ojos (Sazan aizu)** en la revista mensual ***Monthly Young Magazine***, de momento su serie más larga quecontinúa hasta nuestros días todavía sin finalizar. Además de alternarla con **Sportion Kid.** Ese mismo año crea **Every Day is Sunday**, que por exceso de trabajo finaliza en el capítulo 18, recopilándose en 2 volúmenes.

1.989
Comienza a realizar ilustraciones para los Booklets de CD's, como algunos de la mítica saga **Mobile Suit Gundam** o **Devilman** de **Go Nagai.**

1.990-1.992
En este intervalo de tiempo hace colaboraciones breves para la editorial **Takeshobo**, para la que realiza los álbumes monográficos **Sinbad** y **Toritsuki Kun.**

1.992
Comienza a preparar **Bannou Bunka Neko Musume (Nuku Nuku)** escribiendo 3 breves episodios.

1.992 Diciembre
Comienza una obra de temática similar a **3x3 Ojos**: **Blue Seed.**

1.993
Aparece publicada por **Kodansha**, el libro **AIEN KIEN-Yuzo Takada Artwork**, que recoge los trabajos a color más impactantes del autor.

1.997
Takada se decide a reemprender 2 obras suyas: **Genzo Hitogata Kiwa** (de la que había realizado una historia corta) en la revista **Afternoon** de **Kodansha** y **Bannou Bunka Neko Musume** en la revista **Shonen Ace** de **Kadokawa.**

Espero que si nunca habéis leído nada de **Yuzo Takada** os haya "picado el gusanillo" con este artículo, puesto que, en serio, merece la pena, y para los que lo conocéis os servirá de "repasillo" o para puntualizar algún dato sobre **Yuzo** que os hubiera quedado pendiente.

Miguel Angel Ortiz

BANNOU BUNKA NEKOMUSUME

LEGEND OF BASARA

Yumi Tamura es una de aquellas autoras de **Shôjo** manga. Bastante conocida en su país natal. En España no se ha hecho difusión alguna de su obra, son pocos los que han visto algunas de sus realizaciones que se caracterizan por su romanticismo y sentido poético enmarcado en un peculiar universo de sensaciones y de figuras estilizadas.

Empezó como autora de **dojinshi** (que en España llamamos parodias o género de fanzine). Su salto al mundo profesional fue gracias a la oportunidad de obtener un premio, ofrecido por **Shogakukan.**
Yumi Tamura Comenzó a dar sus primeros pasos profesionales en el año 1.986. Empezando a crear historias cortas y alguna serie de pocos volúmenes. Desde los inicios, nunca ha dejado de trabajar y la encontramos tanto en ilustraciones de novelas, como escritora de alguna de ellas. La creación casi ininterrumpida de mangas, que la ha llevado con su constancia y su poética forma de enfocar las historias, la ha convertido en una autora de culto. La mayoría de sus obras las ha publicado **Shogakukan.**

Basara, del papel a la animación

La obra que nos ocupa en este instante la empezó a publicar el 20 de abril del 1.991. Aunque ha transcurrido algún tiempo, aún continúa serializándose. Justamente en el pasado mes de marzo del 1.997 apareció su vigésimo volumen recopilatorio. Publicado también por **Shogakukan** en la colección **Flower Comics**.

Estilo

En esta obra de **Yumi Tamura** encontramos un espectacular despliegue de líneas gruesas y estilizadas, a la vez que describen entre tramas complejas y no siempre hábilmente dispuestas unos personajes etéreos de gesto a veces indiferente y sugestivo. Es un estilo asimilable al tipo de grafismo más habitual en el **Shojo** puro y duro, que nos recuerda a los **dojinshi** de calidad.
Así pues, la calidad de **Basara** ha tenido su recompensa en una amplia aceptación que ha llegado a su zénit hace escasos meses, al decidirse, su paso del manga a la animación en forma de serie para la televisión. Con el título **The Legend of Basara** hizo su gran presentación al público el 28 de marzo de este año, en el que se emitió el primero de los capítulos contando con la presencia de sus creadores, actores de doblaje y ofrecerse el *opening* de la serie por el grupo **Rouage** y, el *ending* por **Nakayama Kanako**. Empezó a emitirse a primeras horas de la madrugada en diferentes cadenas, con algo más de ocho capítulos a estas alturas.

Argumento

La historia de **Basara** nos sitúa a principios del siglo veintiuno, en una época que, lejos de la ciencia-ficción de altas tecnologías encontramos un ambiente pseudo-oriental de tintes deprimentes, apocalípticos y estancado culturalmente hablando.
Japón, como si hubiera vuelto a la era medieval. Vuelve a estar dividida por demarcaciones, las gentes viven inseguras y con temor. Es entonces, tras el paso de cientos de años, cuando en un poblado de las montañas nacen dos hermanos gemelos que estarán unidos irremisiblemente por el destino. Llamados por la gente del poblado por el apelativo de **Unmei no Shonen** (los chicos del destino), **Tatara** (un chico) y **Sarasa** (una chica) están destinados, según un oráculo a generar un gran cambio en todo el país, convirtiéndolo en una joya.

La historia en la animación empieza cuando se celebra un gran banquete por los doce años cumplidos por **Tatara**. A esta edad, y tras una ceremonia ritual, **Tatara** podrá integrarse en la comunidad adulta. Es entonces cuando un servidor del rey de **Aka** envía a un servidor para que elimine a **Tatara**. Mientras tanto, **Sarasa** atraviesa el desierto en busca de la espada de **Byako** y cuando regresa, enterada de las intenciones del rey de **Aka** se sacrifica para proteger a su hermano haciéndose pasar por él y huyendo posteriormente del poblado.

A partir de aquí, hay una elipse y volvemos a encontrar a los **Unmei no Shonen** tres años más tarde. **Sarasa** realiza un viaje peligroso que parece no tener fin, en el que a menudo se ve amenazada. Y **Tatara** está en paradero desconocido...

Compactos

CD Drama

Encontramos los *CD-Drama* de **Basara** aparecidos a finales del año pasado. Previamente, como resulta habitual tras una difusión previa en los espacios radiofónicos **Kimura Akiko no Basara Knight** y **Kimura Akiko 1314V-Station en Osaka**. se editarán los compactos siguientes:









-Basara, Akane no Shô-1 (poema escarlata), **Unmei no kodomo**(los chicos de la eternidad). 3.095¥. En 60minutos narra el despertar de los personajes **Tatara** y **Sarasa.**
-Basara, Akane no Shô·2, Unmei no ruten (la transmigración de la eternidad). 3.095¥. En este drama se cuenta el inicio y cómo la rueda del destino que mueve a **Sarasa** y a **Tatara** empieza a girar. Linealmente narra el transcurso del primer episodio del *anime*.
Todos ellos con ilustraciones de **Yumi Tamura** en los libritos.

BSO/CD Single

En cuanto a la música, existe el **Basara-Tanjô Jipang densetsu**, por 1.500¥. Con los temas pricipales de la animación.
-TV *anime ending* tema: **Purumeria no saku,** interpretado por **Nakayama Kanako.** Referencia: PHDL-1129. Precio. 1.020¥.

TV anime opening tema: Endless Loop, interpretado por Rouage. Referencia: PHDL-1150. Precio 1.020¥

MANGA/Cronología

Shogakukan
-Beshop no wa. 20 de marzo y 20 de diciembre del 1.990. 2 volúmenes. Finalizada.
-Tomoe ga yuku! 20 de mayo del 1.988 y 20 de octubre del 1.990. 8 volúmenes. Finalizada.
-Chotto eiyû (hero) hitemitai. 20 de Julio del 1.987 y 20 de enero del 1.988. 2 volúmenes. Finalizada.

Colección Tamu no Nandemo Capsel

Historias cortas:

-**Shinwa ni natta gogo**. 20 de diciembre del 1.986. Incluye las historias: **Tenshi ga shirenai, Uchûjin to issho, Softboy** y **Shinwa ni natta gogo.**
-Ano natsu ga owaru. 20 de mayo del 1.987. Incluye las historias: **Ano natsu ga owaru, Champan target, Wedding bell wakikoenai** y **Oretachi no zettai jikan.**
-Jûshichinichi mo no Chopen. 20 de noviembre del 1.987. Incluye las historias: **17nichi no Chopen, Shawâ Road, Zaimuki no heya** y **Otomeza-Revolucion.**
-Ropponki shinchû. 20 de octubre del 1.991. Incluye las historias: **Ropponkishinchû** y **Suichûtôshi**
-Madonna ni tsugeru. 20 de marzo del 1.992.

Series:

-Boku ga dorôbo ni natta wake. 20 de marzo del 1.991
-Boku ga tenshi wo unda wake. 20 de mayo del 1.992
-Boku ga boku'wo wasureta wake, 20 de marzo del 1.993
-Boku ga Santa ni atta wake. 20 de marzo del 1.994
-Boku ga gomi wo suteta wake. 20 de abril del 1.995

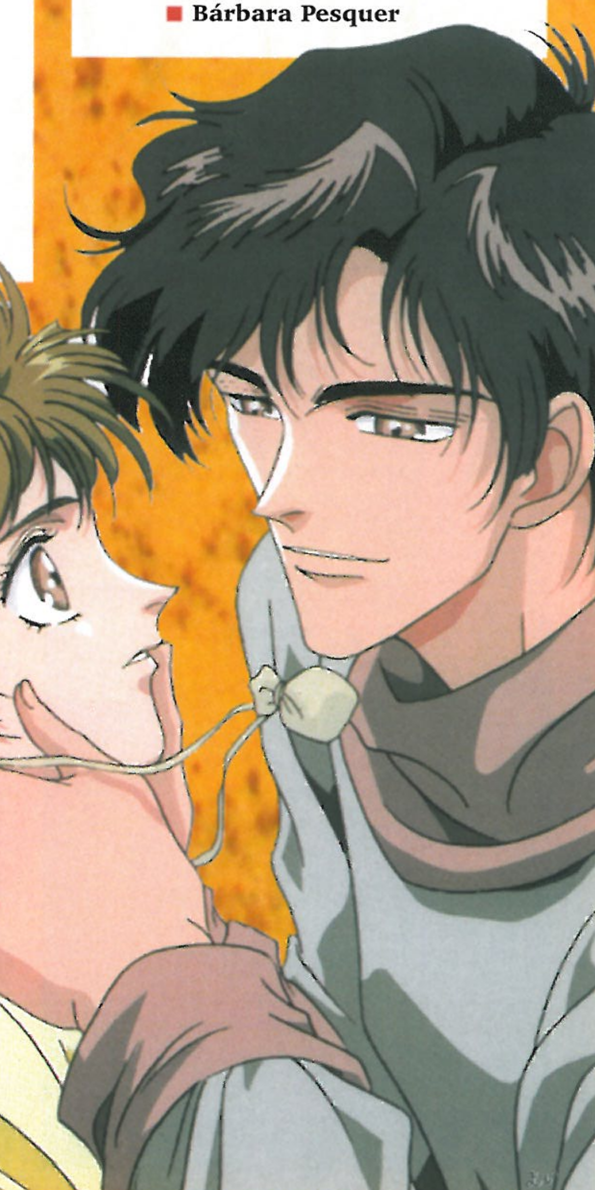
Colección Shogakukan Flower Comics Special
Historias cortas
-X-day. 20 de agosto del 1.993.
-Megami ga ochita hi. 20 de octubre del 1.995.

Novelas

-Rakuen ni ikimasenka. En el 1.992.
-Mayonaka ni basha ga kuru (A medianoche llegó un carro de caballos) en el 1.991.
-Owaranai yoru no tame no mistery, en el 1.992.
-Senkoku Kids, en el 1.993.
Estas novelas están escritas e ilustradas por la misma autora.

A continuación las novelas en las que consta como ilustradora únicamente:
-**Gandâra Princess** (3 volúmenes)
En las editoriales **Palet** y **Kyanbas**: **Yasashii kao no himekimi.**
En la editorial **Shueisha**: **Hekigan no Shonen** (el muchacho de los ojos azules) (2 volúmenes), y **Tsukiyomi no otome** (la doncella que miraba la luna) (3 volúmenes).

■ **Bárbara Pesquer**





BASARA de Yumi Tamura



A raíz de la reciente serie de animación, **Basara** vuelve a estar de moda. Sí, "vuelve" porque se trata de una serie cuyo primer volumen del manga data del año 1.990. Y es que ya lleva 21 volúmenes, sin un final asegurado todavía. Por eso, junto al reportaje que ofrecemos a continuación hablaremos un poquito del Art-Book, cuyo contenido exclusivo está dedicado a esta serie: **Basara**. Su autora: **Yumi Tamura**.
Dentro de un exclusivo shojo, nos encontramos ante un Art-Book que nos muestra a los personajes principales de **Basara** con sus típicos ropajes y paisajes exóticos.
Entre las flores, encajes y lujosas sedas se esconden mortíferas espadas y dagas que empuñarán sus protagonistas para defender su vida unos y para matar, otros.
Todas las ilustraciones gozan de un rico y variado colorido que mezcla técnicas diversas (incluído el retoque fotográfico por ordenador).
Yumi Tamura no escatima en detalles y es realmente difícil captarlos todos al primer vistazo.
Los detalles de los vestidos, de las flores, de las empuñaduras de las armas, mezclados con divertidos adornos frutales enriquecen la escena sobremanera.
Es difícil encontrar un espacio en blanco o una reserva de color uniforme. Aunque **Yumi** se recrea en los ojos de sus personajes, particularmente en los de **Sarasa**, a los que dota de gradaciones doradas que convierten su mirada en algo difícil de olvidar.
El libro se presenta en una cuidada edición (algo más grande que un A4) con las características doble tapa y cubierta de cartoncillo. En su centro, dos magníficos pósters desplegables harán las delicias para los más exigentes.
Publicado por **Shogakukan** en abril del 1.997 su primera edición y en abril del 1.998 su segunda edición. Su precio de 1.900¥.

Mary Molina

MISTY ORB

de Akemi Takada



Akemi Takada es una ilustradora de talento reconocido, muy célebre por los diseños de las ya míticas **KOR**, **Creamy Mami** o **Patlabor**. Después de su visita en abril de este año a **Francia** con motivo del festival de animación **Cartoonist 98**, sus fans europeos se han revolucionado todavía más.

Pero en el Art-Book que presentamos no encontraremos ni a **Madoka**, ni a **Hikaru** ni a **Mami...** sino las ilustraciones realizadas por **Akemi** con pasteles que no están destinadas a diseños de animación.

Misty Orb, como el propio nombre indica incluye ilustraciones de carácter fantástico-medieval. El paseo por las páginas de este libro se convierte en una agradable visita a caballeros andantes montando hermosísimos caballos, bellas hechiceras y guerreras, efusivas parejas, semidesnudos tratados con la dulzura que caracteriza a la autora. Incluso homenajes, como el de **Ayatsuri Sakon** y románticas escenas ambientadas en el **Cinquecento** italiano.

Todas las ilustraciones están realizadas con un estilo muy realista que se aleja de cualquier exceso, dejando que la vista se relaje con sus suaves colores.

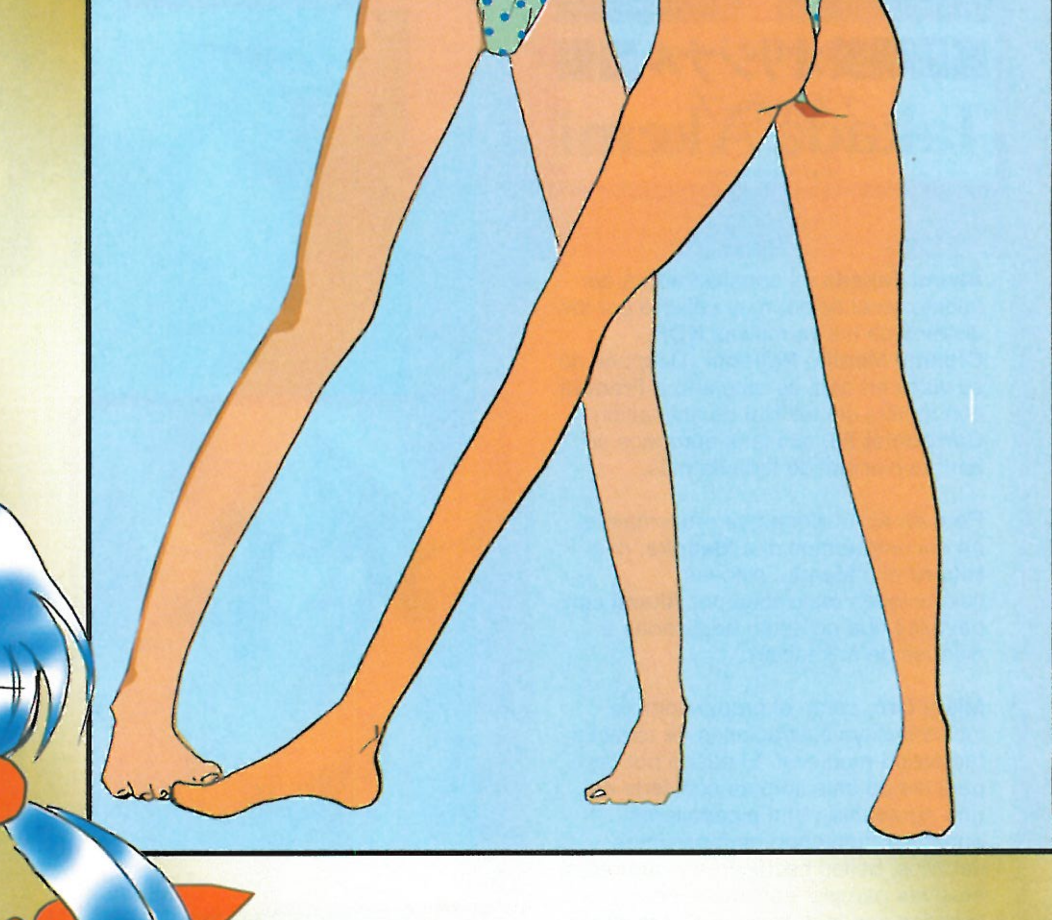
Aunque sea el "último" Art-Book de **Akemi**, éste data de marzo del 1.996. A ver sí con los recientes diseños que ha hecho para **Mahô no Stage Fancy Lala** se anima y publica uno este año (Pedir no cuesta nada).

■ Mary Molina

INQUIETUDES

Minako se miró al espejo y en el acto le invadió una rara sensación. Sus ojos legañosos, el rímel corrido, la boca reseca y pastosa tras una noche de sueño... De sueño normal y profundo tras una salida discotequera con los amigos. Llegó tarde a casa y no se desmaquilló. A duras penas se puso el corto y transparente camisón de color lila y cayó como un tronco en la cama.

Sin embargo, a la mañana siguiente, se miró al espejo, y sintió esa sensación rara. Se lavó la cara con mucho cuidado, que era todo un cromo por no haberla limpiado y tonificado anoche, se lavó los dientes, se restregó los ojos, se peinó una y cien veces, pasando suave pero firmemente el cepillo de púas por su melena. Todas estas acciones las llevaba a cabo sin apartar un segundo su mirada del espejo que envuelve toda la pared, desde los pies hasta el techo. Se palpó los pechos y se los subió como si fueran montoncitos respingones. Se rió. A pesar de las luces halógenas y de su escudriñante búsqueda de no sé qué, no logró saber qué era lo que buscaba.



- Soy otra persona, lo sé. Pero... ¿por qué? ¿Por qué digo que soy otra persona? ¡Soy yo! Pero me veo diferente, me SIENTO diferente.

Pero sin darle muchas más vueltas, se puso su bikini, cogió su toalla y sus zapatillas de goma y se dirigió a la pequeña cala donde la esperaban sus amigos, los mismos con los que había salido por la noche.

A pesar de ser joven, vital y deportista, **Minako** vivirá el día como si fuera una *zombi*. Es verano. Llega a la playa, se baña en el mar, hace carreras de natación hasta la primera boya, toma el sol, poco, no aguanta estarse quieta como un sapo con la barriga al sol. La

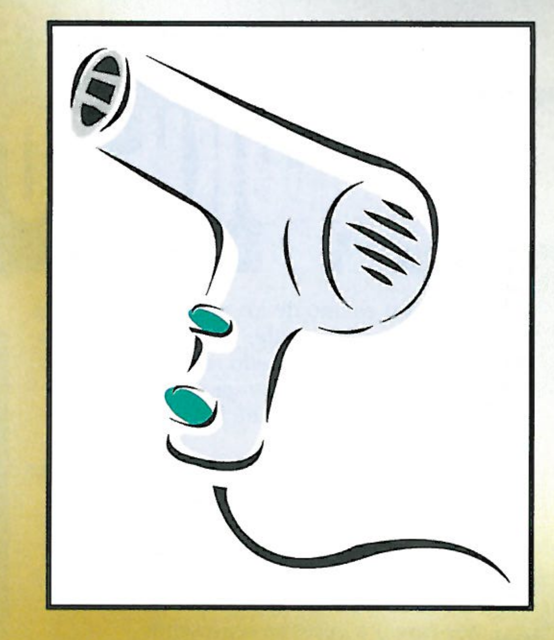


invitan a salir en la lancha motora, hace esquí náutico, sube a las motos de agua, salta desde las rocas a la transparente agua de esta fantástica **Costa Brava** y bucea con botellas y traje de poliestireno prestado para observar la hermosa fauna del **Mediterráneo**. Vuelve a casa agotada, pero feliz de haber podido distraer a su inquisidor pensamiento.

Lo primero que hace es ducharse y al mirarse de nuevo al espejo la misma sensación de la mañana se torna un escalofrío. Nadie ha observado nada extraño en su persona, nadie ha hecho ningún comentario especial, pero ella sigue sintiendo que no es la misma de ayer. Escudriña su aspecto, hace mil muecas, se acerca más al espejo, se quita una espinilla, apenas visible de la barbilla. Se maquilla con sumo cuidado.

- No son mis ojos -piensa- *no están hinchados ni rojos por la sal del mar o por el sol. No es mi cutis, suave y limpio como siempre ¡la envidia de mis amigas!. No son mis labios, de línea fina, bien dibujada, y levemente carnosos. No es el color de mi piel, de un bronce dorado que brilla sobre todas las quemaduras de la playa. Enfin, no sé qué es... ¡qué deprimida estoy! Y yo con estos pelos, creo que iré a la peluquería esta tarde.*

*- ¡Hola, **Minako**! ¡No te veía desde el verano pasado!* -la saludó **Ryuji**, el peluquero, con una gran sonrisa y un par de sonoros besos, como si fuesen amigos íntimos de toda la vida.



*- ¿Qué tal, **Ryuji**? ¿Cómo te va este verano?*

*- ¡Muuuuy bieeeen! Y para mis fieles clientas tengo preparado un tratamiento especial. Pero ¿qué veo, **Minako**? ¡Sigues teniendo la melena más hermosa que he visto en toda mi vida, la calidad de tu pelo, su brillo, su cuerpo...) ¡Es toda una osadía maltratar esta fortuna de la naturaleza en mi humilde peluquería! Pero... ¿qué quieres que te haga con esta maravilla?* - le preguntó el zalamero peluquero a su vigesimoquinta cliente del día, y rezando para sus adentros que no le tomaran en serio, pues sus inocentes exageraciones le harían quedarse sin trabajo.

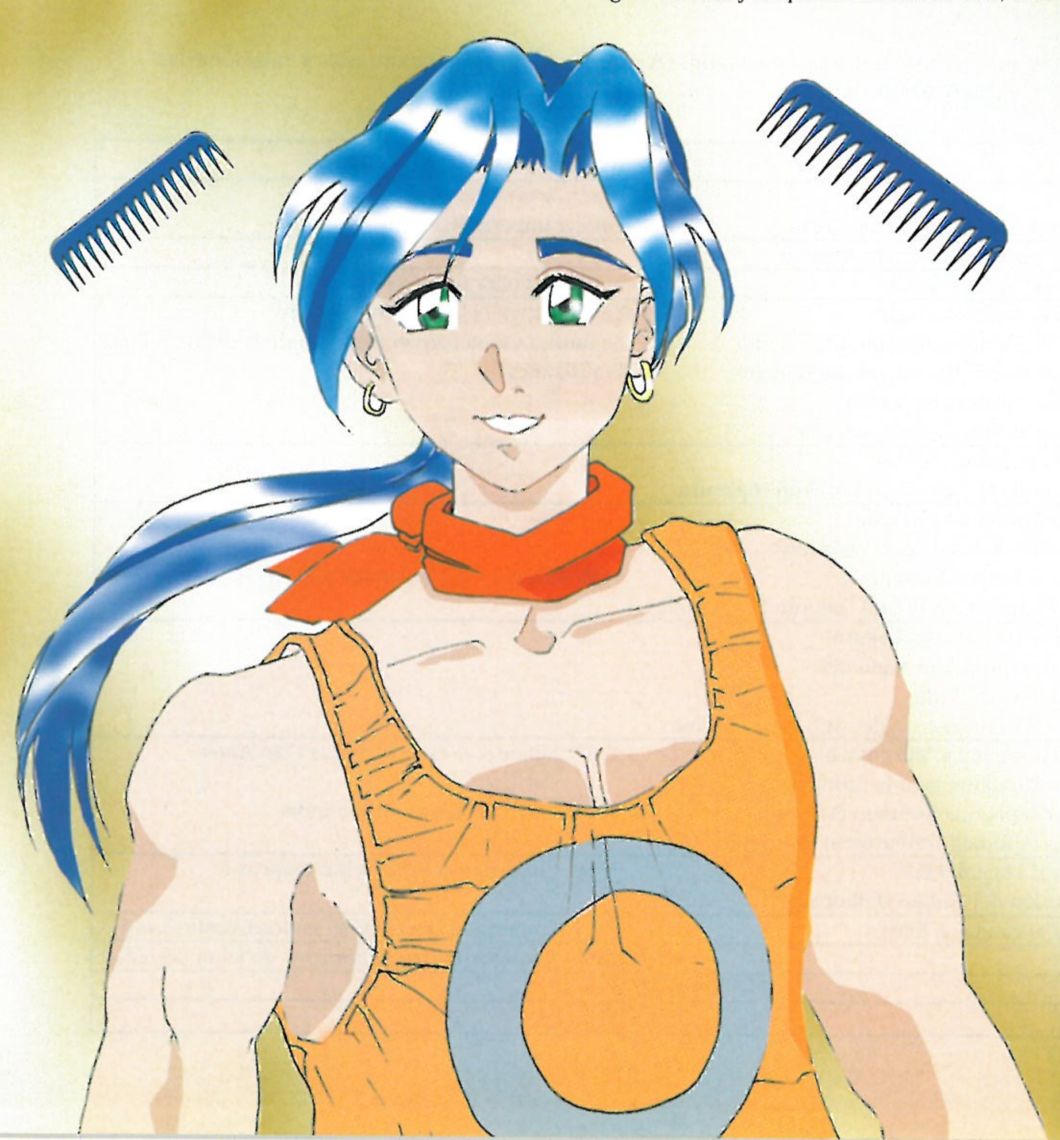
*- ¡Ay, **Ryuji**! A pesar de que sé que les echas los mismos piropos a todas... ¡me siento tan especial contigo!. A ver qué me haces, que sea cómodo y fácil, para aquí la playa, ya sabes, tú mismo.*

Y sin saber la que se iba a avecinar, el inocente y amanerado peluquero le recomendó:

- Pues yo comenzaría por un tratamiento de color, para esta cana que se te asoma por aquí, y que seguro habrá alguna más, pues...

- ¿QUÉEE HAS DICHO? ¡UNA CAAANA! ¿DÓOOOONDE?

Y desde ese momento, supo **Minako** lo que la había estado carcomiendo todo el día y que no había sabido ver hasta entonces: una horrible, blanca y descarada cana que se esforzaba por sobresalir entre su negra cabellera ¡más negra que el ébano! Era una cana ondulada y áspera, una cana vistosa y luminosa. Una cana que era la primera. La primera en anidar en su hermosa melena. Una cana que parecía reírse de su incredulidad, de su fastidio, de su orgullo, de su coquetería, de su juventud. Era una cana con personalidad propia. Porque una sola cana la acababa de convertir en una vieja prematura.



Relato : Lola Pérez
Dibujos: Mary

EL FESTIVAL DE

RYUKOKU-KOKUMA MATSURI DAIKO

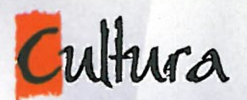


El **Daiko** es uno de los más característicos tambores tradicionales japoneses y tocarlo es todo un arte. Por ello se forman grupos de **Daiko** que hacen representaciones como si de cuartetos de música clásica se tratara.
El **Ryukoku-kokuma Matsuri Daiko** es un tipo de danza con tambor que viene interpretándose al estilo **Eisa** (estilo de danza detambor de **Okinawa** repressentada durante la estación **O-bon**).
El **shime-daiko** (danza con tambor de dos caras) a veces se representa alternándolo con el uso de los **odaiko** (grandes tambores).
Para acercar algo tan tradicional como el Daiko a la juventud japonesa se acostumbra a recurrir a ritmos pertenecientes al jazz o al rock.
Los miembros de un grupo de **Daiko** tienen edades dispares que oscilan entre los 8 años hasta los 24 ó más.

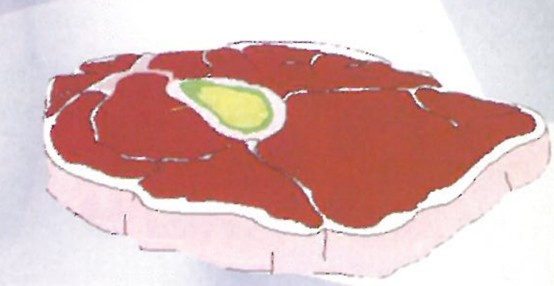
TABLA CRONOLÓGICA

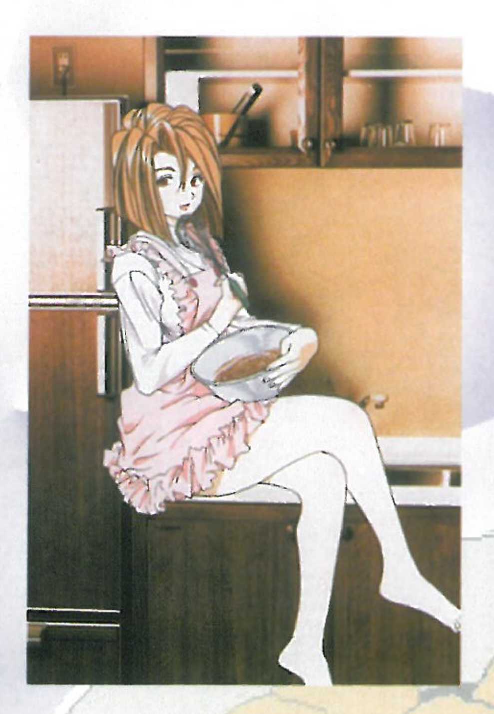
Aquí tenéis un pequeño resumen de lo que han sido y son las eras históricas en Japón. (A grandes rasgos), para situarlas y relacionarlas dentro de la historia que está presente en muchos de los mangas que leemos.

ERA	ARTE	AÑO	JAPÓN	RESTO DEL MUNDO
		538	El **Budismo** llega a Japón desde China	Fin del **Imperio Romano**
Asuka	Asuka	593	El príncipe **Syotoku** se declara regente	
	Hakuho	645	Se implanta el código **Taika**	Inicio de la **Era Islámica**
Nara	Tenpyo	710	Se traslada la capiatal a **Nara**	Se construye el templo **Sin Yakusin**
		747~752	Se esculpe el **Todaiji Daibutuu** (Gran Buda)	Se unifica China bajo el mandato de la dinastía **Tang**
		759	Se construye el templo **Tosyodsaiji-Ganzin**	Era islámica
		765	Construcción del templo **Saidaiji**	
		768	Construcción del monasterio **Kasuga**	
Heian	Teikan	794	Se traslada la capital a **Kyoto**	
		813	Construcción de la pagoda de **Kofukuji Nanendo**	
	Fujiwara	1046	Se incendia **Kofukuji Nanendo**	
			Construcción del monasterio **Wakamiya**	
		1135	Se instaura el festival **Wakamiya**	1096 Primera expedición de los **Cruzados**
		1136~1185	Finaliza la escultura de **Todaiji Daibutu (Gran Buda)**	
Kamakura	Kamakura	1192	Se traslada la capital a **Kamakura**	
		1194	Se reconstruye **Kofukuji Nanendo**	
		1195	Se restaura el **Gran Buda**.	
		1279	El **Khan Kublai** establece la dinastía **Yuan** en China	
Muromachi	Muromachi	1336	Se traslada la capital a **Muromachi**	1337 Empieza la **Guerra de los Cien Años**
		1411	Se incendia la quinta pagoda **Kofukuji**	
		1451	Se incendia la pagoda **Kofukuji Daizyoin**	1498 **Vasco de Gama** llega a **India**
		1567	Se incendia el **Todaiji Daibutuden (Gran Buda)**	
Edo	Edo	1603	Se traslada la capital a **Edo**	1789 Comienza la **Revolución Francesa**
		1709	Reconstrucción del **Todaiji Daibutuden**	
Meiji		1868	Se traslada la capital a **Tokyo**	1861 Empieza la **Guerra Civil** en los **Estados Unidos**
Taisyo		1912		1896 Primeros **Juegos Olímpicos** de la modernidad
Syowa		1926		
Heisei		1989		



NIJUKAGA





Tiempo aproximado de preparación: 40 minutos
Para: 4 cubiertos.

Típico plato para servir al mediodía. Sus ingredientes son patata y carne. También una salsa compuesta por salsa de soja y azúcar. Este es un plato japonés muy común.

Ingredientes:

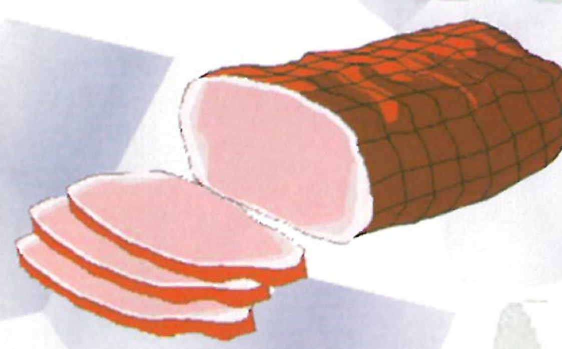
-1 libra de patatas rojas, peladas y cortadas en 4 ó 5 trozos.
-1 tercio de libra de carne de buey cortada en rodajas finas.
-2 tercios de libra de cebolla cortada a trocitos.
-1 cucharada sopera de aceite vegetal.
-400 cc. de agua (1 taza y media, aprox.)
-3 cucharadas soperas de salsa de soja.
-3 cucharadas soperas de azúcar moreno.
-2 cucharadas soperas de sake japonés o vino blanco.

Cómo prepararlo:

-Calentar una sartén un poco honda. Añadir el aceite y la carne de buey y saltear. Tras unos pocos minutos añadir la cebolla y las patatas. Saltear durante 3 minutos más. Añadir el agua, la salsa de soja, el azúcar moreno y el sake (o el vino blanco, en caso de no tener sake).
De este modo los ingredientes quedan semi-cubiertos por el líquido. Dejar cocer durante 20 ó 30 minutos hasta que las patatas están hechas.

¡Buen provecho!

TONKATSU



Este plato contiene ingredientes un poco más familiares y más relacionados con nuestra cocina, quizá por ello sea más sencillo de preparar. ¡Así que, manos a la obra! (O mejor dicho, a la cocina).

Ingredientes:

- 4 rodajas de lomo de cerdo.
- 1 huevo batido.
- 2 tacitas de migas de pan.
- 1 tacita de harina.
- Aceite de girasol.
- 1 limón (opcional).
- Mostaza.

Salsa:

Hay en las tiendas especializadas de cocina japonesa salsa de **Tonkatsu**, pero como es algo difícil de conseguir podéis lograr un efecto parecido mezclando salsa para carne con **ketchup**. Se puede añadir a esta mezcla un chorrito de limón para dar acidez (esto ya lo dejamos a vuestro gusto). La salsa inglesa o **Worcesterhire** también es adecuada para este plato. (No las mezcléis todas. Sólo estamos sugiriendo varios tipos de salsa que podéis escoger).

Guarnición:

- Hojas de lechuga muy finas.
- Rodajas de tomate.

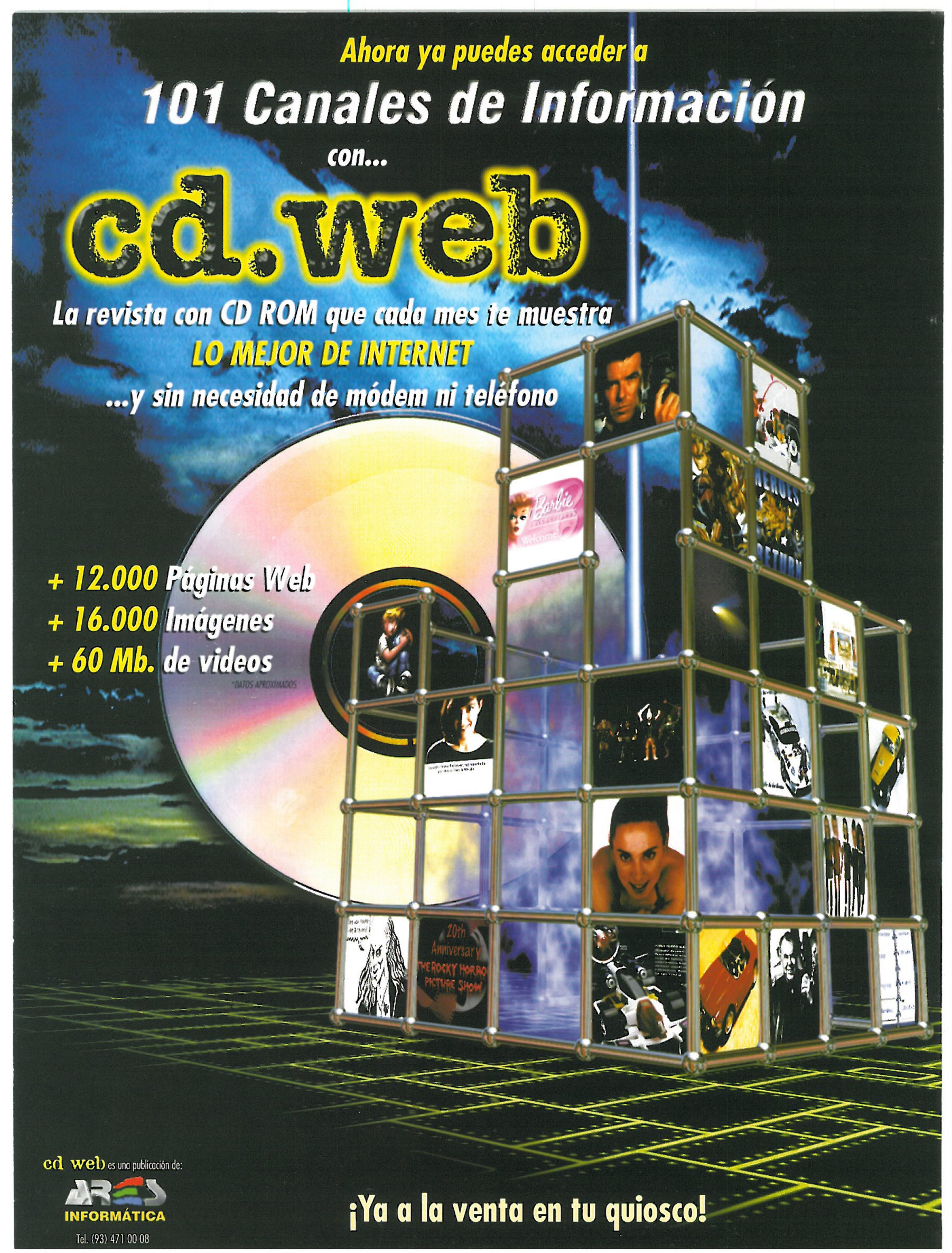
Remojad 8 hojas de lechuga en agua fría. Secarlas bien y colocarlas posteriormente en el plato junto a las rodajas de tomate para acompañar a **Tonkatsu**.

Cómo prepararlo:

Aplastar bien la carne hasta conseguir una rodaja de medio centímetro de alto como máximo. Sazonad con sal y pimienta.
Dejar enfriar en el frogorífico durante 2 horas. O en el congelador 20 minutos.
Este proceso de enfriado hará que nuestro **Tonkatsu** sea más crujiente.
Freíd la carne (con unos 350 grados de temperatura, aprox.) hasta que ésta tenga un tono dorado. Escurrid el aceite y servir junto a la guarnición.

Consejo:

En lugar de hacer el plato con carne podéis hacerlo con ostras, camarones o gambas. Podéis usar cualquiera de estos tres tipos de molusco para combinarlo con la carne.



Ahora ya puedes acceder a
101 Canales de Información
con...
cd.web
La revista con CD ROM que cada mes te muestra
LO MEJOR DE INTERNET
...y sin necesidad de módem ni teléfono
+ 12.000 Páginas Web
+ 16.000 Imágenes
+ 60 Mb. de videos
*DATOS APROXIMADOS
20th Anniversary
THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW
cd web es una publicación de:
ARES
INFORMÁTICA
Tel. (93) 471 00 08
¡Ya a la venta en tu quiosco!

MIKO TO MAKO



Estas simpáticas hermanas de Burgos demuestran con sus recientes historietas que tienen mucho que decir en el mundo del manga en España. Con la historia **"Mi querido Yabushita"** (abreviado, **MQY**) una divertida comedia estudiantil que empezó siendo un *fanzine* independiente y que ahora se publica en el *fanzine* **Itsutsu**. Con el pseudónimo de guerra **Miko to Mako** (o sea, "Miko y Mako").

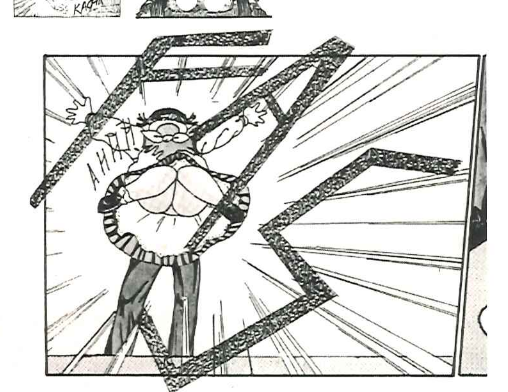
Después de **MQY**, realizan las historias cortas **"Sólo contigo"**, **"Promesa rota"** y una pequeña historia sin título con una curiosa temática de amazonas futuristas. Pero sin duda alguna, la que más me gusta es **MQY**, con un dibujo que tiende a mejorar cada vez más y una historia que va intrincándose a medida que avanzamos por sus páginas. El personaje preferido (por la gran mayoría), como no, es **ArisuYabushita**, la "rellenita" estudiante que ha depositado sus sentimientos en el corazón de **Akio**, un buenazo y además de los que quedan pocos. Aunque para dificultar el camino está **Eiko**, la actual novia de **Akio**, que le engaña con su primo **Liuva**, que es alemán.
¡Chicas, queremos más **Yabushita**!



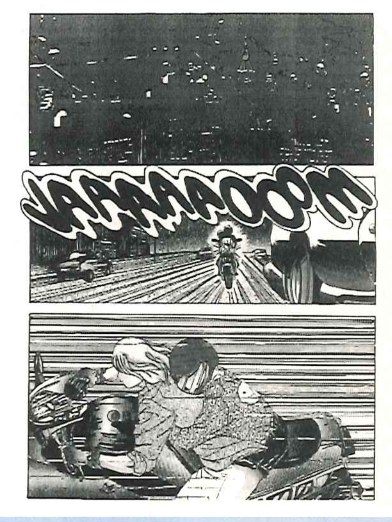


M.ª Teresa y Adriana Abad





Algunas imágenes de MQY (Mi Querido Yabushita)











DIBUJOS PARA LARA NADIE !





Dibujos de Silvia Díez Bona

DIBUJA TU MANGA









Xavier Bonet
Sant Boi de Llobregat
(Barcelona)

Comentario: Tienes un estilo bastante definido. Quzá te falte un poco de seguridad en el trazo cuando entintas. Intenta hacer los trazos más rápidos y combinar pincel y plumilla (recuerda que los trazos interiores simpre son más finos que los exteriores). Tus trabajos con tramas no están nada mal pero faltan sombras. Prueba a tramar el pelo de tus personajes y a ponerles brillos. Tu estilo de dibujo es apropiado para la animación además de para el manga. Sigue progresando en lo que a detalles y fondos se refiere.
¿Has probado de pintar cels?
¡Ah! Espero ver tu página terminada, tal como me comentas en tu carta.

Maho Somekawa
Cubelles
(Barcelona)

Comentario: Tu escena veraniega me recuerda a las vacaciones que esperamos durante todo el año y que ya están a punto de llegar. Con un poco más de práctica en el entintado muy pronto nos asombrarás a todos.

★★★ XINNAI ★★★

Y con todos vdes. ... las tiras de Xinnai (Cádiz)



El Fútbol en el anime

ANTES DE FRANCIA '98

¡TÚ Y YO, ALLEZ, ALLEZ, ALLEZ, GO, GO, GO, ALLEZ, ALLEZ, ALLEEEEZZZ!

La liga ha terminado (y el Alba se ha salvado) ¡Felicidades Madrid! Ya van 7. Y después... ¡vuelven los partidos que del calor se ven en calzoncillos con tu cubata en la mano y todos los amigos con ganas de fiesta!, ¡Vuelve el mayor espectáculo del mundo, por fin el campeonato mundial del deporte rey!, ¡Llega Francia '98!
Pero para los impacientes (o los que quieran abrir boca) existe una amplia gama de series de anime deportivo que tienen en el fútbol su principal argumento y que podrán saciar momentáneamente sus ansias de ver a gente corriendo tras un balón y de gritar "GOOOOOOOL" con toda la fuerza de sus pulmones. Estas series que con mayor o menor gloria han pasado por **nuestras pantallas** son, me parece que por orden cronológico las siguientes:

"CAMPEONES" (CAPTAIN TSUBASA)

Sin duda la que más éxito ha tenido en nuestro país y en la que con mayor razón se puede decir eso de que cualquier parecido entre el fútbol y lo visto en esa serie es mera coincidencia.

En ella unos personajes que hacen de la rivalidad un arte para acabar luego más amigos que gorrinos (y que tienen alma de maratonianos más que de futbolistas), compiten entre tiros especiales, porteros malabaristas y chuts que incrustan los esféricos en las paredes de cemento (después de haber hecho trizas las redes, claro) para llegar luego todos a la selección y hacer que los más históricos conjuntos nacionales parezcan jugadores de patio de colegio.

En **Campeones** se deja de lado el fútbol en sí para ofrecer toda la espectacularidad de una serie tipo caballeros con armadura o, marcianos cuyo pelo cambia de color, y por tanto cosas como las tarjetas amarillas, faltas y cambios son cosa de "ciencia ficción". Mención especial merece las lesiones, que sí tienen lugar, pero sólo para ver cómo los japoneses se juegan el corazón en un partido o para ver lo machote que es el protagonista que mete goles incluso a la pata coja.
Y pese a todo, a mí esta serie me encanta, misterios de la vida.

"SUPERGOL" (GANBARE! KICKERS)

Se presentó como la segunda parte de la anterior para ver si así recababa la misma audiencia, pero no coló y esta serie tuvo mucha menos repercusión en lo que a audiencia se refiere.
Y es que en este anime casi te crees que están jugando al fútbol, pues quitando un par de cosas raras y la omnipotente habilidad del *prota*, las cosas son más o menos parecidas a la realidad, por no hablar de las dimensiones de los campos, bastante más creíbles que las de su predecesora.

El argumento es básicamente el mismo, un chico muy habilidoso con el balón llega a un equipo que deja mucho que desear con los resultados de sus partidos y lo convierte en uno de los mejores, aunque con las salvedades de que aquí nadie se va a la selección (el máximo trofeo es el campeonato de la ciudad) y, que éstos pierden algún partido de vez en cuando (con un final de serie muy instructivo, sí señor). Tiene además el aliciente de ofrecer capítulos autoconclusivos en los que cada día tenemos una nueva aventura (que casualmente se acostumbra resolver con alguna acción relacionadas con el fútbol. En este caso sí que tienen bastante de ciencia ficción).
Lo más remarcable de esta serie es su similitud con los equipos análogos que puedan existir en











REPORTAJE

El Fútbol en el anime

Lo más remarcable de esta serie es su similitud con los equipos análogos que puedan existir en España, con esos campos de tierra sin absolutamente nadie en el público más que dos o tres abuelas, esos grupos de chiquillos inexpertos sin entrenador ni casi apoyo... Sí, bastante parecido a los reales.
Esta serie, aunque nada del otro mundo, es muy entretenida.

"FREE KICK"

Curiosa serie de la que no existe manga (sí, como **DBGT**, aunque por razones muy distintas) y que por tratar también otros temas como el amor y similares tuvo muchísimo menos éxito.
Sin embargo, esta serie es, que yo haya visto, la que mejor trata el fútbol, siendo los partidos casi como los de verdad (sólo ví un par de incongruencias en toda la serie), incluyendo las faltas, las tarjetas amarillas, las lesiones, los fallos (sí, increíble pero cierto, en esta serie hasta los *protas* fallan algunas veces) y, sobre todo, el añadido de los fichajes, que hasta ahora no se había tratado en ningún otro anime de fútbol.

Aunque aquí también hay campeonato mundial, cada personaje lucha con su respectiva selección, jugando en la final conjuntos mucho más lógicos como son la seleccion alemana o italiana.
Con un final bastante atípico, este anime se lleva mi premio a la mejor serie de fútbol que haya pasado por nuestras tierras.

"GOLEADORES" (MOERO! TOP STRIKER)

Esta serie sí que podría llamarse **"Campeones 2, The Italian Affair".** Un chico muy habilidoso que llega a un equipo que deja mucho que desear con sus resultados y lo convierte en el no va más... ¿De qué os suena? ¡Premio a **Captain Tsubasa!** Pero en este caso con la salvedad de que el protagonista, que es japonés, llega a un equipo italiano, transcurriendo toda la acción en dicho país.
Pese a que también existen los tiros especiales y el campeonato mundial (aunque en este caso es de clubes en lugar de selecciones, para el caso tanto da, como si lo fueran), en esta serie se incorpora la novedad de las evoluciones de los jugadores, y así el *prota* pasa de su cutre primer equipo a un combinado de su ciudad para acabar en un equipo multirracial, internacional e innovador que pretende demostrar que en el fútbol poco importan las nacionalidades.
Además, en esta serie las chicas juegan un papel algo más importante que el de "floreros" que tienen las de **Campeones** y **Supergol**.

"SUPERCAMPEONES" (CAPTAIN HAWK)

Remake de Campeones, no la he visto, pero sí es fiel a la nueva parte del manga en la que se incorporan "novedades" como las lesiones reales, los cambios, las tarjetas, las expulsiones, los entrenadores con autoridad y hasta los fichajes... a cambio tan sólo de nuevos tiros como ésos que parten árboles de cabo a rabo o los que rompen los brazos incluso de los porteros protagonistas (cosa bastante "normal", lo extraño es que con semejantes trallazos no los maten).

Una mención aparte para los comentarios que entre risas he oído de algunos otakus madrileños, algo así como "castigo divino" al hecho de que **Oliver Atom** o Atton, o como le hayan rebautizado... (el original es **Tsubasa Ozora**) acabara recayendo en las filas del **F.C. Barcelona.**
Como no la he visto, no opino, pero con respecto al manga, que sí he leído, decir que sigue en su tónica y por tanto me sigue gustando.

"SHOOT"

Aquí el amor también tiene un apartado cuando menos razonable y aunque el fútbol está bien tratado, también se dan casos de muertes muy relacionadas con el hecho de jugar partidos.
Además por lo visto nadie llega a la selección, y eso siempre es un síntoma de que es una serie ligeramente realista.
Si las comparaciones que he oído por ahí son ciertas, la comparan nada menos que con **Touch ("Bateadores")**, que como todos sabemos es una de las mejores series de anime que existen sobre este planeta.



Volumen 5 del manga de Captain Tsubasa

RECORDANDO EL MUNDIAL USA ´94 Y FÚTBOL REAL EN GENERAL

El caso es que, después de tanto despotricar contra las animaladas que se ven en algunas series, no puedo sino recordar cómo **Roberto Baggio** (con su coletita al más puro estilo **Ranma**) eliminó él solito y sin ayuda a las selecciones de España y Bulgaria colando goles salvadores en los últimos minutos al más puro estilo **Tsubasa**. O cómo **Higuita** hacía que el apoyarse en los postes para hacer paradas de **Ed Warner** o de **Benji Price** pareciese un juego de niños tras mostrarnos su **"Parada del Escorpión"**.

Tampoco se me olvidan las salidas de tono (y del área) del "Mono" **Montoya** al estilo de los de antes o los cañonazos de **Roberto Carlos** en plan **Mark Lenders**, y ahí está la habilidad de **Denilson** con un balón y en un pasillo que deja a cualquier *prota* de serie a la altura del betún. ¿Será que los animes de fútbol no tienen tanto de ciencia ficción como nos gusta pensar, se parecerán más al fútbol de verdad de lo que queremos creer? Naaaaaa, eso no lo pensaré hasta que no vea en una serie a un árbitro malo que se equivoque siempre en vez de ser perfecto; a unos presidentes que se dediquen a insultarse mutuamente y a calentar partidos y a unas hinchadas radicales que se dediquen a destrozar estadios, ciudades e incluso aficionados rivales.

Aunque no deja de ser cierto que Japón, un equipo en teoría ridículo, se ha clasificado para el mundial de Francia (cierto es que con muuuuchos apuros y con muuuuucha suerte). ¿Será este el principio de una progresiva transformación de los animes en realidad? Y lo que es mucho más importante ¿estará el mundo preparado para alguien como **Oliver Atom** o **Benji Price**?

■ **Lázaro Muñoz**



EXTRA LEVELS

Cada CD contiene los mejores niveles extras oficiales editados para los mejores juegos.

CT223	Levels for Red Alert	1.200 ptas
CT224	Levels for Sim City 2000	1.200 ptas
CT225	Levels for Diablo	1.200 ptas
CT226	Levels for Grand Prix 2	1.200 ptas
CT227	Levels for Flight Simulator	1.200 ptas
CT228	Levels for Settlers	1.200 ptas
CT229	Levels for Tomb Raider	1.200 ptas
CT230	Levels for MDK	1.200 ptas
CT231	Levels for EF 2000	1.200 ptas
CT232	Levels for Blood	1.200 ptas

EROTICOS

IMAGENES

Cada CD contiene más de 2.000 imágenes y animaciones.

CE596 CELEBRITY NUDES	2.900 ptas
CE934 MANGA PERVERT Vol.2	2.900 ptas
CE589 BIG MELONS	1.900 ptas
CE590 LINGERIE SPECIAL	1.900 ptas
CE591 GIRLS ON GIRLS	1.900 ptas
CE592 ASIAN GIRL	1.900 ptas
CE593 PORNMANIA SUPER TEENS	1.900 ptas
CE594 PORNMANIA AMATEUR	1.900 ptas
CE595 PORNMANIA DOMINATION	1.900 ptas
CP624 Pack Pornmania 3 CDs (Incluye 3 CD-ROMs: CE593, CE594 y CE595)	3.900 ptas
CP633 Pack Neon Interactive 9 Cds (Incluye 9 CD-ROMs: CE596, CE570, CE589, CE590, CE591, CE592, CE593, CE594 y CE595)	8.900 ptas

CELEBRITY NUDES: Más de 2.000 fotografías de las, actrices de las series de TV: Melrose Place, Sensación de Vivir, Vigilantes de la Playa,...del cine: Demi Moore, Sandra Bullock, Sharon Stone,... Modelos: Naomi Campbell, Claudia Schiferd, Elle McPeherson, Cindy Crawford,... Cantantes: Geri (Spice Girls), Madonna, Latoya Jackson... y las ESPAÑOLAS más deseadas.



CE858 - 2.900 ptas **Mission Extreme**: Kate Kurtis es policía, sus medidas son 88-58-90 y es muy sexy y sensual. Su primera misión es la de esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jóvenes mujeres son violadas.



CE859 - 2.900 ptas **Frisson Bleu**: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia.



CE860 - 2.900 ptas **Perversions**: Virginia recibe por su cumpleaños un medallón mágico con el que podrá viajar a un mundo paralelo donde será liberada sexualmente. Ella descubre un impulso sexual sin precendentes.

PELICULAS

Cada CD contiene 1 completa película XXX en ESPAÑOL.

CE598 DELICATESSEN	1.100 ptas
CE599 BEAVER & BUTTFACE	1.100 ptas
CE600 FANTASIAS X	1.100 ptas
CE601 ESCUELA DE ENFERMERAS	1.100 ptas
CP658 Pack CD-Videos X - 4 CDs	2.900 ptas

CE464 REBECA-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE465 AMADEUS MOZART-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE466 MARQUES DE SADE-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE467 TRUE SEX 2 Cds-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CP625 Pack Premiere - 8 CDs	3.900 ptas



MANGA

Ref:CE833 Fantasy Art Gallery - 2.500 ptas
Ref:CE834 Venus Select - 2.500 ptas
Ref:CE835 Ring Out Interactive - 4.500 ptas

Película+Juego+Fotos

CE621 VACACIONES EN EL MEDITERRANEO	1.700 ptas
CE626 SAFARI JUVENIL EN CANARIAS	1.700 ptas
CE627 COLEGIALAS DE EXCURSION	1.700 ptas
CE634 LAS PRIMERAS FIEBRES	1.700 ptas
CE636 FRUTAS EXQUISITAS	1.700 ptas
CE630 LA MAYOR ORGIA DEL MUNDO	1.700 ptas
CE828 EROTISMO DEL SIGLO XX	1.700 ptas
CE830 BELLA, RUBIA y MUY VICIOSA	1.700 ptas
CE831 ESPOSA, PUTA y AMANTE	1.700 ptas
CE738 ESTRELLAS DEL PORNO	1.900 ptas
CE740 MI MUJER HACE DE TODO	1.900 ptas
CE743 EL HOTEL DEL PLACER CONTINUO	1.900 ptas
CE537 KAMASUTRA Interactivo	1.900 ptas
CE744 Pornocuentos-Pulgarcito X	1.300 ptas
CE745 Pornocuentos-Tarzán X	1.300 ptas
CE741 LA MADRINA	1.900 ptas
CP634 Pack Mega Sex 4 CDs (Incluye 4 CD-ROMs: CE537, CE744, CE745 y CE741)	3.900 ptas



Pack CD-ComiX 7 CDs
Ref:CP614 - 5.900 ptas
Incluye 7 Cds: CD-ComiX Vol.1,2,3,4,5,6 y 7

Los Cómic más X en CD-ROM. Las aventuras más increíbles con todo tipo de excesos. Videos X, fotos X, historias muy picantes, etc. En Español.



INTERACTIVOS

100% Interactivo, aquí tú decides.

En ESPAÑOL

Entra en el cybersexo virtual con los últimos CD-ROMs de contenido XXX totalmente interactivos de última generación.

CE544 PLACERES OCULTOS	2.400 ptas
CE543 CASINO LAS VEGAS	2.400 ptas
CE643 STAR SEX	2.400 ptas
CE597 DRACULA	2.400 ptas
CE775 HOT CITY	2.400 ptas
CE856 ZONA X	2.400 ptas
CE857 VIRTUAL SEX	2.400 ptas
CE537 KAMASUTRA Interactivo	1.900 ptas



Todo un Mundo en CD-ROM

OFFICE 2000 ROM WARE

Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
24H: 93 2906 888
Tel.para PEDIDOS: 24 horas al día - 365 días al año
E_Mail: romware@office2000.es
www.office2000.es



Suscripción GRATUITA a la publicación **ROM-WARE y XSi Excess Interactive**, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.

GRATIS

Por cada 5.000 pts (sin IVA ni gastos de envío) de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.

GRATIS 1 CD-ROM POR CADA 5.000 pts de COMPRA



CE466 Set de 2 CD-ROMs con grandes dosis de sexo y violencia. Película X en Español.

CB785 PC Gol es lo último en simuladores deportivos. Incluye los Campeonatos Mundiales, la Eurocopa y la Copa América. En ESPAÑOL.

CE741 La Madrina. Película X completamente en Español. Incluye simulador de teléfono erótico.



CF283 La 1ª Guía multimedia dedicada a los vinos de España: crianza, clima, suelo, bodegas, etiquetas, viñedos, catas, etc.

OTROS CD-ROMs de REGALO

1 CD GRATIS por cada 5.000 ptas de compra (sin iva ni gastos de envío)

CE449 Erotika	CJ190 CD-Magazine 3 (2 CDs)
CE451 Jenifer	CJ191 CD-Magazine 4 (2 Cds)
CE460 Pasada de Vueltas	CJ192 CD-Magazine 5
CE454 Sex Circus	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE457 Buscando a Nicole	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CJ319 ¿qué HOTEL?
CE448 La Agente 007	CB663 Mundial de Futbol

JUEGOS

Los mejores juegos a los mejores precios
Versiones Originales

CB969 4-4-2 SOCCER	3.100 ptas
CB816 1942 PACIFIC AIR WAR	3.900 ptas
CB670 3D PINBALL CREEP NIGHT	3.900 ptas
CB907 688 HUNTER KILLER	4.300 ptas
CB730 AREA 51	3.900 ptas
CB719 ASSASSIN 2015	3.900 ptas
CB818 ATF GOLD	3.900 ptas
CB908 AXELERATOR	4.300 ptas
CB909 BARBIE & HER MAGIC HOUSE	3.900 ptas
CB888 BLOOD	4.500 ptas
CB422 CAESAR 2 (Español)	3.900 ptas
CB922 CARMAGEDOON	4.900 ptas
CB752 CAVEWARS	3.900 ptas
CB820 COMPLETE ON SIDE SOCCER	3.900 ptas
CB825 DAYTONA USA	3.900 ptas
CB827 DECATHLON	3.900 ptas
CB831 DESTRUCTION DERBY II	4.800 ptas
CB847 DIE HARD TRILOGY	3.900 ptas
CB910 DUNGEON KEEPER	4.200 ptas
CB995 CASTLES 2	3.900 ptas
CB918 F/A 18 HORNET 3.0	4.200 ptas
CB836 F-22 LIGHTNING 2	3.900 ptas
CB680 FIFA SOCCER 98(Español)	4.500 ptas
CB815 FORMULA 1	4.500 ptas
CB911 FORMULA KARTS	4.500 ptas
CB488 GABRIEL KNIGHT 2 (Español)	4.900 ptas
CB838 HARDBALL	4.800 ptas
CB873 HELI COPS	4.500 ptas
CB806 HYPERBLADE	3.900 ptas
CB874 INDEPENDENCE DAY	4.500 ptas
CB961 iF-22	5.000 ptas
CB853 KICK OFF 97	5.000 ptas
CB735 LARRY 7 (Español)	3.900 ptas
CB811 MAGIC the Gathering	3.900 ptas
CB892 MIND GRIND	4.500 ptas
CB828 NBA'97	3.900 ptas
CB893 NEED fof SPEED 2 SE	4.900 ptas
CB879 OLYMPIC SOCCER	3.900 ptas
CB781 OUTLAWS	5.500 ptas
CB834 POD	3.900 ptas
CB826 PREMIER MANAGER 97	4.500 ptas
CB883 RALLY CHAMPIONSHIP X-MILES	3.900 ptas
CB919 RAVAGE D.C.X.	4.700 ptas
CB454 RED ALERT	4.800 ptas
CB822 RIOT	4.500 ptas
CB124 RUFFS BONE (Español)	3.500 ptas
CB546 SILENT THUNDER	3.900 ptas
CB885 SPEED RAGE	3.900 ptas
CB890 SPEEDSTER	4.500 ptas
CB957 STEEL PANTER 2	4.200 ptas
CB833 TEAM F-1	3.900 ptas
CB915 TERRACIDE	5.200 ptas
CB783 TIE FIGHTERS	4.900 ptas
CB1015 TOMB RAIDER 2	5.500 ptas
CB612 URBAN RUNNER (Español)	3.900 ptas
CB860 VIRTUA FIGHTER	3.900 ptas
CB861 VIRTUA SQUAD	3.900 ptas
CB805 WAR WIND	3.900 ptas
CB655 WARCRAFT 2 DeLuxe	4.800 ptas
CB953 WIPEOUT 2097	5.000 ptas
CB916 X-COM 3 APOCALYPSE	4.500 ptas
CB673 Z	1.900 ptas







OFERTA **Chico** la Cybermascota
Ref: CB1009 2.900 ptas **Tamagotchi virtual**

El mundo se ha vuelto loco con las mascotas virtuales. "Chico" la cybermascota es realmente asombrosa y te proporcionará largas horas de diversión. Desde el momento que rompe el cascarón necesita tantos cuidados y atención como una mascota viva, necesita que la laves, que la cuides, que la des medicinas, que la acuestes, que juegues con ella... Es igual que una mascota real, pero sin que manche, sin gastar dinero, sin que tenga pulgas,... Incluye GRATIS RakuRaku DinoKun (Clónico del Tamagotchi)

CDs de regalo:

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

01/98

CD CLASSIC

Envíen los artículos cuya referencias que indico a continuación:

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA no incluido

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y Especial PRIVADO, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.
NO es necesario hacer ningún pedido.

En este número presentamos a estas jóvenes autoras madrileñas, Aurora García y Diana Fernández, cuyo talento merece ser reflejado en esta sección.

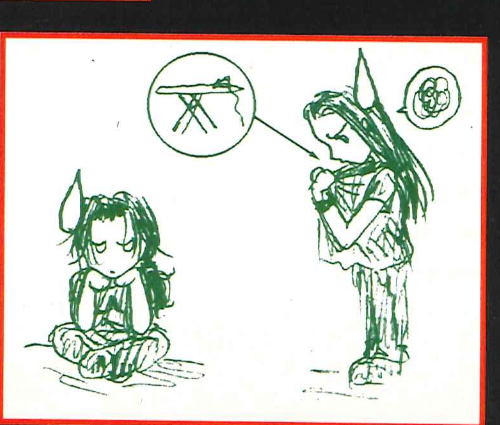
Esta historia corta (con un final abierto) nos presenta la problemática entre el bien y el mal que pueden sufrir sus máximos representantes: ángeles y demonios, llegando a dudar al final quién es quién o qué defienden. A disfrutarlo. Pero antes, y como aperitivo os ofrecemos unos bocetos de las autoras con los diseños de los personajes.













FICHA TÉCNICA

Autoras: Aurora García / Diana Fernández
Provincia: Madrid
Edad: 19 y 22 años
Base de dibujo: Autodidactas.
Influencias: CLAMP / Bastard
Autores favoritos: CLAMP, Urushihara, Shirow, Yuki Kaori (Ángel Sanctuary), Minami Ozaki, Narumi Kakinouchi (Miyu), Hagiwara, Katsura, ...
Aspiraciones: Encontrar la editorial de sus sueños / Llegar a dibujar muy bien y cobrar también.
Técnicas de dibujo: Papel normal, rotuladores graduados, escáner de mesa y un Pentium-MMX 200 con el Photoshop 4.


DAEMONIUM

Tranquila, Alys. Aquí estaremos a salvo...

... es un lugar sagrado.

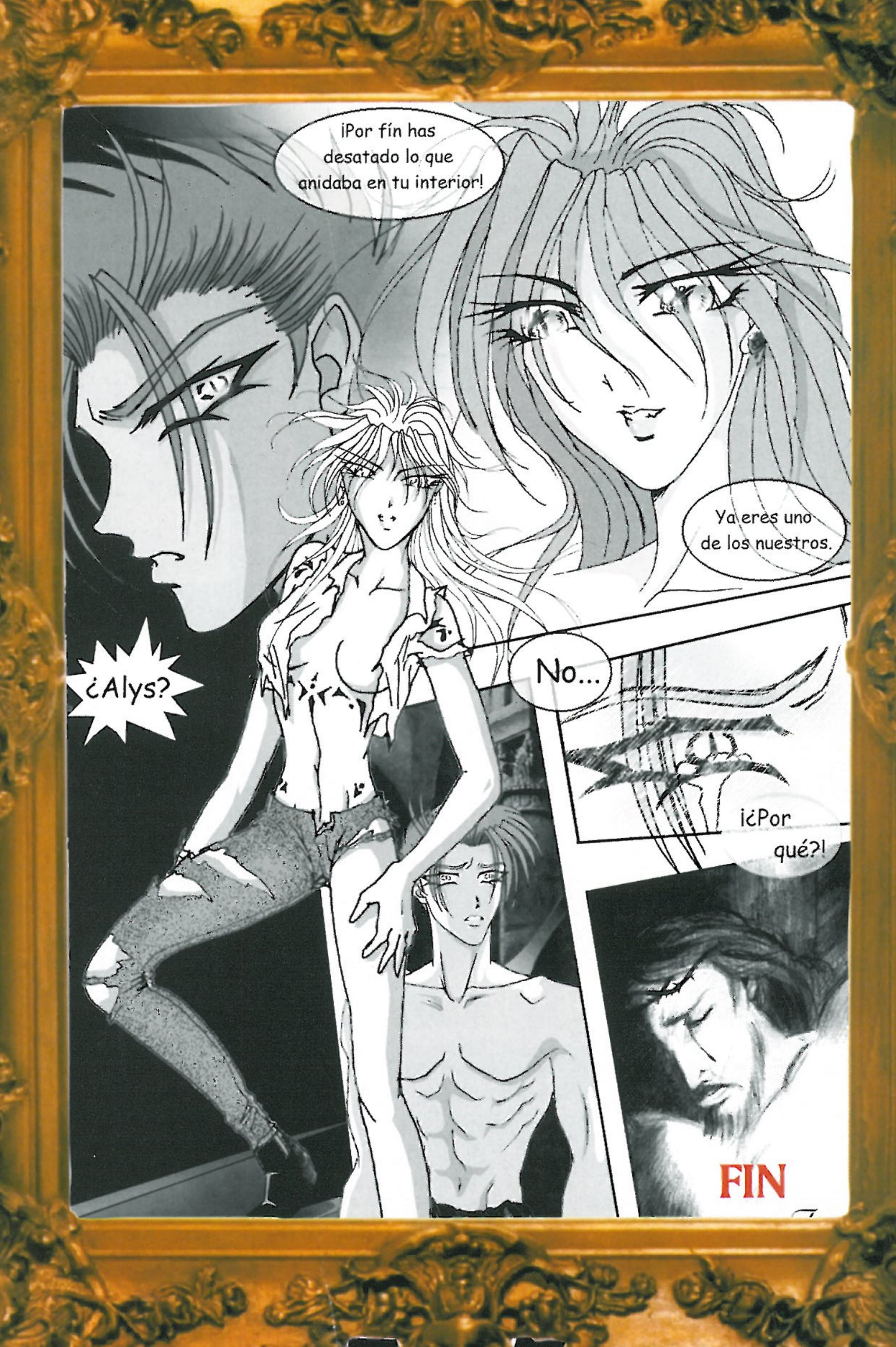
Él no se atreverá a entrar.

BLAM


¡ALYS!
AAAARGH


¿¡POR QUE TUVISTE QUE MATAR-LA!?
¡TU...!
TRUSH
Oh, Seisu...
He intentado ayudarte...


... Pero tú has tomado el camino equivocado
Ahora ya es demasiado tarde...
¡JA, JA, JA! Bien hecho, Sei.


¡Por fín has desatado lo que anidaba en tu interior!
Ya eres uno de los nuestros.
¿Alys?
No...
¡¿Por qué?!
FIN

CONAN, EL NIÑO DEL FUTURO

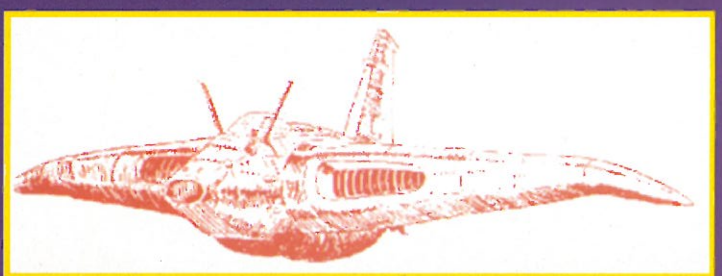
En el 2008 las naciones se enfrentan y hacen uso de las "armas magnéticas", que son más potentes que las atómicas. Hace 20 años *Miyazaki* hizo esa "predicción", sólo nos quedan 10 años para saber qué ocurrirá realmente...

Nadie puede predecir con seguridad el futuro, pero sí se puede imaginar lo que ocurrirá... Precisamente imaginación no le falta a **Hayao Miyazaki**, y lo ha demostrado en numerosas ocasiones. Sus trabajos en **Studio Ghibli** son apreciados por fans de todo el mundo. Prácticamente cualquier aficionado al **manga** y al **anime** ha oído hablar de **"Tonari no Totoro"(Mi vecino Totoro)**, **"Porco Rosso"** o **"Kaze no Tani no Nausicaa"(Nausicaa del Valle del Viento)**, pero además de estas superproducciones **Miyazaki** ha creado muchas otras obras menores, una de ellas es **"Conan, el niño del futuro"**, una serie producida por la **Nippon Animation** en 1.978, pensada para la TV que consta de 26 episodios. Como detalle curioso haría notar que el compañero de **Miyazaki**, **Isao Takahata**, dirigió los episodios 9 y 10.

LA HISTORIA

La historia empieza 20 años después de la ya citada guerra. En una isla solitaria viven tranquilamente **Conan**, un chico con una fuerza extraordinaria, y su abuelo. Un día, tras derrotar a un tiburón blanco, **Conan** encuentra a una muchacha sin conocimiento tirada en la playa y decide llevarla a su casa y reanimarla. Al día siguiente, la muchacha, ya despierta, le cuenta que viene de una isla llamada **"High Harbour"**, donde vive con muchas otras personas. **"High Harbour"** resulta ser el único lugar del mundo que sobrevivió al holocausto del 2008 gracias a los esfuerzos de sus habitantes. A **Conan** esto le deja perplejo, no sabía que hubiera tantos seres humanos en la Tierra. También descubre otras cosas, que los hombres pueden volar en unos aparatos llamados "aviones", y que no todos los seres humanos son buenos. No obstante, **Conan** no es tonto y es capaz de asimilar rápidamente todas las cosas nuevas que descubre.

En un lugar llamado **"Industria"** viven unas personas que acaban de secuestrar a la chica (que por cierto, se llama **Lana**) y han herido mortalmente a su abuelo. Pero antes de que el avión despegue, **Conan** consigue agarrarse a un ala. Aunque no logra permanecer demasiado tiempo asido a ésta. De vuelta y ya





en su isla el abuelo le cuenta a **Conan** su historia, cómo llegó a la isla junto con otras personas, cómo murieron... También le dice que debe ayudar a **Lana** y a sus amigos a construir un nuevo mundo. Justo antes de morir.

Conan se embarca en una balsa y de este modo empieza a correr aventuras, rescata a **Lana** de **Industria**, encuentra al **Dr. Rao** (abuelo de **Lana**), conoce a nuevos amigos como **Jimsy**, y otros de los que no se conoce con certeza sus intenciones, como es el caso del **Capitán Dice**.

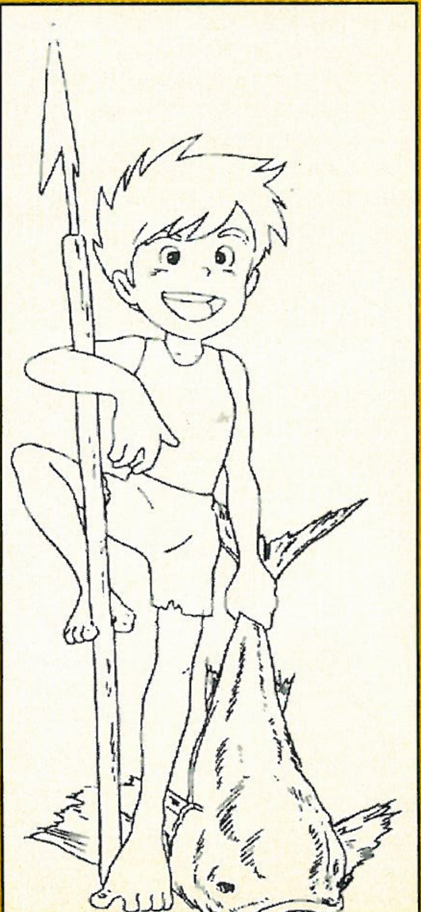
Hacia la mitad de la historia **Lana**, **Jimsy** y **Conan** llegan a **"High Harbour"** a bordo del **Barracuda** (el barco del **Capitán Dice**). Allí conocen a buena gente, y también a otras más egoístas. En la aldea de **Lana** cada cual debe desempeñar una labor para el bien común. **Conan** y **Jimsy** no son una excepción, les cuesta un poco decidirse, pero con el tiempo encontrarán su papel en la sociedad.

De este modo viven un tiempo en la isla de **Lana**, pero los habitantes de **Industria** no tardan en ir allí en busca de **Lana**, ya que sólo ella puede convencer al **Dr. Rao** de que active de nuevo la energía solar que daría un terrible poder al dictador de **Industria**. A partir de este momento **Conan** y sus amigos libran una lucha contra **Industria** provocando una rebelión. Tan sólo unos pocos apoyan a **Lepka**, que había gobernado hasta el momento.

El resto de la historia no la voy a desvelar, a nadie le gusta que le cuenten los finales... además, **Conan** ha sido emitida en España por algunas cadenas regionales, y aún se pueden encontrar las cintas de video que sacó al mercado **"Estela Video"**; si las podéis conseguir no dudéis en haceros con ellas...

Jorge Orte

PROTAGONISTAS





BRAIN
La nueva obra

Junto a **Yoshitaka Amano** o **Nobuteru Yûki**, **Mamoru Nagano** es sin duda uno de los autores nipones en el que encontramos un estilo realmente peculiar que en poco se puede comparar al de los otros artistas que trabajan en el mundo del manga. Y pocos son los que no conocen algunas de las obras en las que ha estado trabajando, como puede ser el caso de **Giant Gorg**, **Chôsenki Elgime** (diseños mecánicos) o **Five Star Stories**, sin duda la más conocida, en la que actúa directamente como autor.

Ahora este autor de culto nos ofrece una nueva obra, **Brain Powerd**. Bajo un marco de ciencia ficción. Empezó a emitirse la serie por televisión el ocho de marzo de este año (1.998) y se ha venido emitiendo cada semana los miércoles (19.30h.) y sábados (0.30h.). Recientemente ha comenzado a publicarse su adaptación a papel en el **Shonen Ace** de **Kadokawa Shoten** bajo la plumilla de **Yukiru Sugisaki** siguiendo fielmente el guión de **Yoshiyuki Tomino** y con diseños mecánicos de **Nagano** e **Inomata**.



ORFAN

Antecedentes

Aproximadamente hace un año y medio se habló con su director, **Yoshiyuki Tomino** (The heroic legend of Arsland, Chôsenki Elgaim, Kidô senshi Gundam 91 y Kidôsenshi V Gundam.) Para realizar una nueva serie de animación.

Una nueva serie que contaría con la colaboración de **Mutsumi Inomata** (Shin Seki Hyper fórmula, Maison Ikkoku-the last chapter) y la colaboración de **Mamoru Nagano** en los diseños de la serie. Con la firme intención de hacer un trabajo lo más profesional y serio. El resultado final ha quedado a la altura de las espectativas y según el propio maestro **Nagano**, *"es un diseño completamente distinto al de **Elgim.** El trabajo realizado con **Brain Powerd** es el diseño más nuevo y de más calidad que se ha realizado en estos últimos diez años"*. Incluso mejor que el trabajo previo de **Nagano**, **Five Star Monogatari,** ya que toda la fuerza de aquéllos diseños está en estos nuevos que cuentan con unas líneas más refinadas y funcionales respecto a la máquina en sí.

Argumento/Personajes

La historia es tremendamente compleja, como lo suelen ser los proyectos en los cuales se embarca **Nagano**. Es una historia a dos bandos, **Orfan** y **Novis Noa**, que no viene determinada por los personajes, sino por las máquinas que se presentan como hilo conductor de la historia. Éstas poseen una cualidad completamente distinta a otras que hayamos podido ver, ya que se trata de **máquinas orgánicas.**

En el mar oriental de **Norte América** se ha concluido la construcción del barco de guerra **Novis Noa,** que pronto se enfrentará a **Orfan** en las profundidades del mar causando un gran impacto. Pero con este impacto se proyecta una extraña placa orgánica que sale disparada hacia los suburbios de una ciudad.

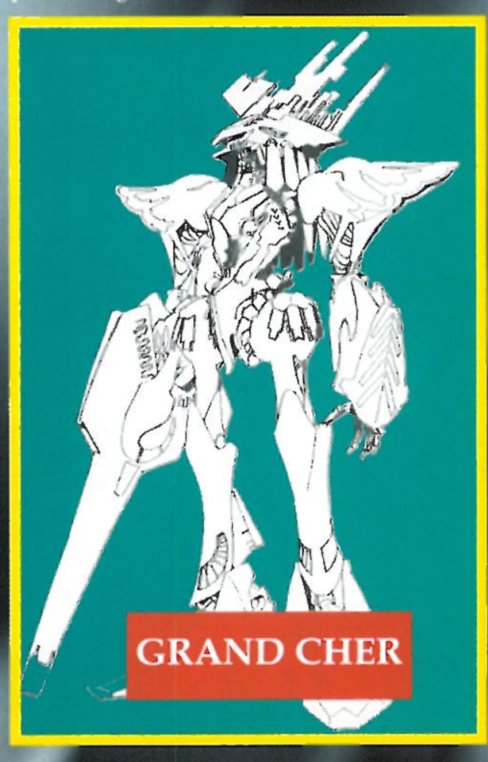
Es entonces cuando una chica del orfanato, **Hime Utsumi**, es capaz de reavivar esta placa y despertar así el **Brain Powerd,** que al tratarse de una máquina orgánica, tiene como proceso previo el nacimiento. Una vez nacido el **Brain Powerd, Hime** accede a su interior, de ese modo se convierte en la **Grand Cher**, ya que la máquina la ha aceptado.

Entonces, **Gran Cher** y **Brain Powerd** se encuentran con el joven huérfano **Yuu**, cuya vida dará un giro de 180 grados marcando su destino. Y poco después, tras el encuentro con la madre de **Yuu** éste pasa a formar parte del **Novis Noa** cansado de la vida que llevaba en **Orfan**. Por su parte, otro personaje, **Kanna**, decide quedarse. Un año después, **Kanna** y **Yuu** se encontrarán en el **Novis Noa**, pero seguirán diferentes caminos. Cuando vuelvan a encontrarse serán rivales que deben librar una batalla y salir victoriosos de ella.

Las máquinas

Hay que aclarar la naturaleza de estas máquinas. Sobre los vestigios del mismo molde orgánico pueden nacer dos cuerpos mecánicos distintos, el **Grand Cher** de **Orfan** y el **Brain Powerd**.

Son unas máquinas que utilizan la energía orgánica de la **Tierra** y de todo el Universo. Con ella adquieren un gran poder y realizan su sueño (tan imposible) de poder dirigirse a los confines de la **Via**



GRAND CHER

POWERD maestra de Nagano

Láctea. Pero la enorme potencia de absorción de energía de todos los seres vivos, puede desentrañar un peligro real. Este hecho hace que **Orfan** realice la investigación más minuciosa sobre su máquina orgánica.

Para realizar estas investigaciones poseen un grupo corporativo de jóvenes, chicos y chicas, con los que experimentan el alcance del poder real de las máquinas: los **Reclamer.**

El **Grand Cher** tiene unos 12 ó 13 metros de altura y puede disminuir ligeramente su tamaño si así lo necesita. Igual que el **Brain Powerd,** es una máquina que utiliza un anticuerpo que revitaliza su ser haciendo entrar en movimiento a la máquina con el contacto de otra base orgánica que lleva en el pecho (el piloto, que es algo así como su corazón). Sólo unos pocos como **Yuu** pueden ser pilotos y, junto a él, compitiendo por el dominio de la máquina, está **Kanna**.

Personajes

-**Yuu Isami**, 17 años. Es el hermano de **Iiko** (19 años), la hija mayor de los **Isami** que como él, también es una **Reclamer**. Al ingresar en **Orfan** pasó a llamarse **Quincy Isser**. Desde que **Yuu** era un bebé había estado con su abuela que siempre le ha brindado afecto. Pero a los diez años cuando se lo llevaron a la fuerza a **Orfan**, cada día ha ido odiando más a esta corporación y al **Grand Cher**. No obstante se habitúa a ello, pero a los 16 años el encuentro con **Hime** lo marcará profundamente y decidirá cambiar de actitud.

-**Kensaku Isami**, 45 años. Es el padre de **Yuu** e **Iiko.** Investiga todo lo que afecta a los motores orgánicos del **Grand Cher**. Es el líder de los **Reclamer** y hace 16 años fue llamado por **Orfan** donde llevó consigo a su esposa **Midori** y a su hija.

Todo lo subordina a **Orfan**. Su esposa y él, aún continúan investigando el **Grand Cher**. Pero, para continuar sus investigaciones de acuerdo con **Kensaku**, cuando **Yuu** cumple los 10 años, lo trae por la fuerza a la organización.

-**Hime Utsumii**. Cuando era muy pequeña perdió a sus padres y fue acogida en un orfanato. Afectuosa, solícita y espontánea. No soporta que se le dé vueltas y vueltas a todo. Después de su encuentro con **Yuu** y posteriormente con la abuela de éste, ingresa en **Novis Noa.**

-**Kanna Geemos**. 22 años. Es una **Reclamer** con la capacidad de poder activar el sistema del **Grand Cher** al que ambiciona poder conseguir igual que **Quincy.** Es la compañera de **Yuu,** al que conoce desde que éste llegó a **Orfan**. Junto a él es la única persona capacitada para pilotar el **Grand Cher.** A veces reacciona de forma extraña y desconfiada. Después de la dimisión de **Yuu** de **Orfan**, se convierte en la única piloto del **Grand Cher**.

Otros **Reclamer**:

- **Jonathan Glen**. 24 años. Constantemente tiene a **Quincy** en mente. A la que quiere conseguir a toda costa.

-**Shila Gras**. 52 años. Antes había sido piloto del **Grand Cher**. Años antes, cuando tenía 21, aspiró al galardón máximo en los juegos olímpicos.

-**Anna**. Es americana. Para proteger a la Tierra construye el barco de guerra **Novis Noa.** Es la primera persona que se hace cargo del navío, pese a que ahora ya no está en el mismo cargo. Ha sido sustituida por el jefe del séptimo escuadrón **Winston Geibridge,** del que es el brazo derecho. Hace 50 años, **Winston** estuvo enamorado de la abuela de **Yuu**, **Naoko Isami**, pero poco después se separaron. Sin embargo el destino les tiene preparado un próximo encuentro.

■ **Bárbara Pesquer.**

BRAIN POWERD

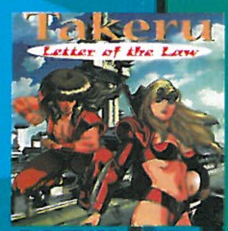


NOVIS NOA

MANGA

Todo un Mundo en CD-ROM

La nueva invasión de Japón



Ref: CB906 - 4.995 ptas
Takeru: Realizado por el maestro Buichi Terasawa. Espantosos monstruos y voluptuosas doncellas forman parte de este original juego que no dejará a nadie indiferente. Mac y Windows.



Ref: CE570 - 1.995 ptas
Manga Pervert Vol.1: Más de 600 Mb y miles de imágenes de MANGA erótico y de sensuales modelos japonesas y las animaciones más X del cine oriental. Multilingüe.

Ref: CE934 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.2: Más de dos mil NUEVAS imágenes de MANGA erótico y pornográfico y las animaciones más calientes del cine X oriental. ESPAÑOL, inglés,...



Ref: CE961 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.3: Tercer volumen de esta fantástica serie con más de 2.000 imágenes de MANGA porno y las mejores animaciones X. ESPAÑOL, inglés,...

CE1037 - 4.995 ptas
Pack Manga Pervert: Incluye Manga Pervert vol.1, vol.2 y vol.3. Sin duda la mayor colección de imágenes y animaciones MANGA del mercado.



Ref:CE858 - 2.995 ptas
Mission Extreme: Kate Kurtis tiene que esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jovencitas son violadas. Mac/Win. SIN CENSURA.

Ref:CE859 - 2.995 ptas
Frisson Bleu: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia. Mac/Win

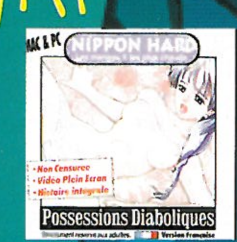
Ref:CE860 - 2.995 ptas
Le Miroir des Perversions: Virginia descubre un impulso sexual sin precedentes que la harán disfrutar del sexo como nunca había imaginado. Mac/Win. SIN CENSURA.



Ref:CE861 - 2.995 ptas
Fantasías Carnales: Marc encuentra a la diosa Osiris, la cual pretende sorberle toda la potencia sexual. Sensualidad, exotismo, y todo tipo de excesos. Mac/Win. SIN CENSURAR.



Ref:CE877 - 2.995 ptas
Odiséa del Placer: Dos jóvenes tienen que demostrar su "valía" para salvar su vida en el interior de una nave alienígena. Mac/Win. SIN CENSURAR.



Ref:CE878 - 2.995 ptas
Posesión Diabólica: Extrañas ceremonias acabarán por dar paso a todo tipo de perversiones y juegos sexuales donde todo está permitido. Mac/Win. SIN CENSURAR.



Ref:CE879 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.1: Manga INTERACTIVO estructurado en tres partes: sumisión, humillación y violencia. Los vídeos son directos y totalmente sin censurar. Mac/Win.



Ref:CE880 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.2: Ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos. Vídeos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Win o Mac.

CE935 - 4.995 ptas
MANGHARD 3 CD-Roms:
Incluye: **Esclavas y Sumisas, Humillación Manga y Photo Manga.**

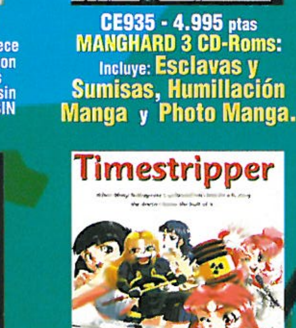


Ref:CE1027 - 2.995 ptas
Adventure Kid 1: Nueva serie de manga erótica con las increíbles aventuras de los jóvenes estudiantes Norikazu y su novia Midori, los cuales viven en un loco e informatizado mundo.



Ref:CE1028 - 2.995 ptas
Adventure Kid 2: El cruel Masago ha destruido deliberadamente el mundo real, creando un mundo de pesadilla... Preparate para el evento sexual más extraño y diabólico jamás soñado.

Ref:CE415 - 5.690 ptas
Urotsukidoji 3 CD-Roms: Disfruta del sexo y la violencia con esta superproducción Manga, que incluye: 'Birth of the overfield', 'Curse of the overfield', 'Legend of Demon Womb',... Mac o Windows.





Ref:CE834 - 2.995 ptas
Venus Select: Observa como Aseki entrevista a sus estrellas e intenta predecir quién va a ser su "musa", su VENUS que protagonizará todo tipo de secuencias inimaginables en el mundo real. Mac/Win.

Ref:CE835 - 4.595 ptas
Ring OUT: El primer juego rol interactivo de estilo MANGA editado en CD-ROM: Aya es vendida a un gangster al cumplir los 18 años y se ve inmersa en un mundo de violencia y sexo. Tienes que ayudarla a salir de él o convertirse en la reina del Ring Out. Mac/Win.

Ref:CE986 - 4.995 ptas
Timestripper: Shinji debe escapar en la máquina del tiempo y ajustar correctamente los controles para aterrizar en el lugar y momento adecuado y conseguir los favores de la reina del Sexo. Sólo cuenta con tu ayuda para conseguir sus objetivos. Interactivo.



Ref:CE1020 - 3.495 ptas
La Blue Girl 1: Vuelve la popular serie con nuevos episodios. Ayuda la joven Miko, una joven ninja, a controlar la violencia sexual del malvado Shikima.



Ref:CE1021 - 3.495 ptas
La Blue Girl 2: Continua la lucha de la jovencita Miko con el desenfreno sexual de Shikima.



Ref:CE1022 - 4.495 ptas
La Blue Girl 3: Miko Mido intenta llevar una vida normal de nuevo y vuelve a la escuela. Pero llegará una nueva estudiante que entrará en el submundo para ganarse la confianza del sádico Shikima.



¡¡GRATIS 1 CD-ROM POR CADA 5.000 pts de COMPRA!!

Por cada 5.000 pts de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.

CE449 Erotika	CF766 Marruecos
CE868 Canal Privado	CF765 Costa del Sol
CE906 Labios vol.1	CG119 MasterClip 11.000
CE929 Labios Vol.2	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE1035 Busties Vol.5	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CF477 EZ Language
CE932 Pleasure Vol.2	CB663 Mundial de Futbol

www.office2000.es



Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y XSi Excess Interactive, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.
NO es necesario hacer ningún pedido.

CDs de regalo:

PEDIDO:

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194 Fax: 923 373332

ARES Informática 06/98

Nombre:

Dirección:

C.P. - Localidad - Provincia:

Teléfono: N.I.F.:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 horas

☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)

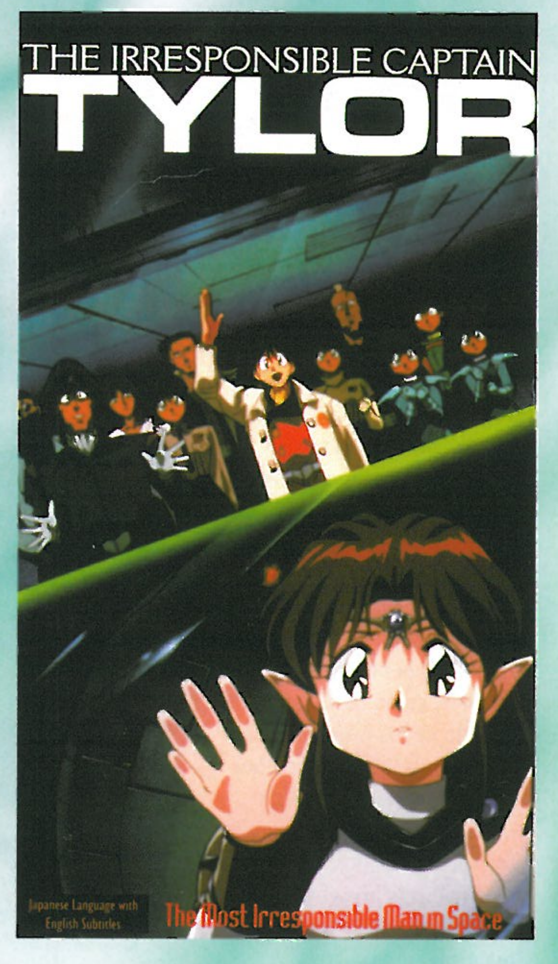
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA incluido

THE IRRESPONSIBLE CAPTAIN TYLOR

Vídeo 1: El hombre más irresponsable del espacio



Plano aberrante y detallado de un hombre agachado, panorámica de una ciudad futurista dotada de alta tecnología. En una pantalla holográfica de dimensiones extraordinarias aparece una bella joven que anuncia que las Fuerzas Espaciales de la Unión Planetaria busca gente para alistarse. El resultado será que Justy Ueky Tylor se alistará para intentar jubilarse cuanto antes.

Este es de algún modo el inicio de esta increíble saga galáctica que consta de 26 episodios recopilados en los Estados Unidos por **The Right Stuf International** en una colección de 8 vídeos editados en japonés y subtitulados en inglés. El primero de ellos, que contiene los cuatro primeros episodios de la serie lleva el subtítulo de "**El hombre más irresponsable del espacio**".

ARGUMENTO

Cómo se ha dicho anteriormente esta cinta consta de cuatro episodios. El primero de ellos cuyo título es "**El misterioso hombre irresponsable**" describe como **Justy Ueky Tylor**, de 20 años de edad, se alista en las Fuerzas Aéreas de la Unión Planetaria justo en el momento en que el Sagrado Imperio Raalgon está alborotado por todas partes. Todo indica que en breve se desencadenará una operación a gran escala, pero para **Tylor** todo lo que cuenta es el tiempo que le queda para su jubilación.

En el segundo episodio titulado "**¡Yupi! ¡A disfrutar de la jubilación!**" La guerra ya ha sido declarada oficialmente y los dos bandos ya están planificando sus maniobras. La estrategia por la que opta la gente de Raalgon es debilitar a sus enemigos retirando todo su apoyo popular, y para ello secuestran a un prestigioso militar retirado, aunque no han contado con que **Tylor** es el encargado de traerle la jubilación.

El tercer episodio, "**La nave zarpa, pero queda el recelo**", describe las aventuras de **Tylor** después de su ascenso a comandante de la nave "Soyokaze" (Brisa gentil) que más que una nave es un cacharro que se desplaza por el espacio. Ningún tripulante se muestra demasiado impresionado por el nuevo comandante y eso juega en su contra, pero **Tylor** pasa de todo y va a la suya.

Finalmente en el cuarto capítulo, "**¡Enemigos! ¡Crisis! ¡Nos rendimos!**" Cuenta cómo van de mal las cosas a bordo de la Soyokaze a raiz de un pique entre marines y pilotos de caza, mientras que los problemas de la gran guerra se les acercan y, **Tylor** tiene que encontrar una solución. El momento cumbre del capítulo es cuando **Tylor** le da por rendirse ante su enemigo e invitarle a su nave para charlar.

GUIÓN

El guión, a diferencia de las cintas presentadas anteriormente en este espacio, es de lo más normal en una saga de este tipo, aunque tiene el aliciente de añadir situaciones totalmente surrealistas y algunos *gags* totalmente impredecibles, como el *test* que tiene que pasar **Tylor** para comprobar que su perfil se ajusta al que buscan las fuerzas espaciales. O como un accidente sin la más mínima importancia puede convertir a un hombre totalmente despreocupado en un héroe universal.

ANIMACIÓN

En lo que a la animación se refiere podría mejorarse y no depender tanto de la imagen fija. Pero a pesar de ello, el montaje compensa este habitual recurso del *anime* con una serie de acciones en paralelo, con una unidad, a la altura de la acción.

MÚSICA

La banda sonora de esta serie cuenta con temas bastante interesantes, como es el caso del *opening* que junto con las imágenes de presentación constituye un verdadero vídeo clip. Por otro lado, el *ending* es una canción a ritmo de pop al más puro estilo japonés.

Si sois de aquellos que os gusta reír y a la vez disfrutáis de las sagas galácticas al estilo "**Macross**", "**Héroes de la galaxia**" o "**Lensman**". Seguro que "**El irresponsable capitán Tylor**" se convertirá en una obra muy especial.

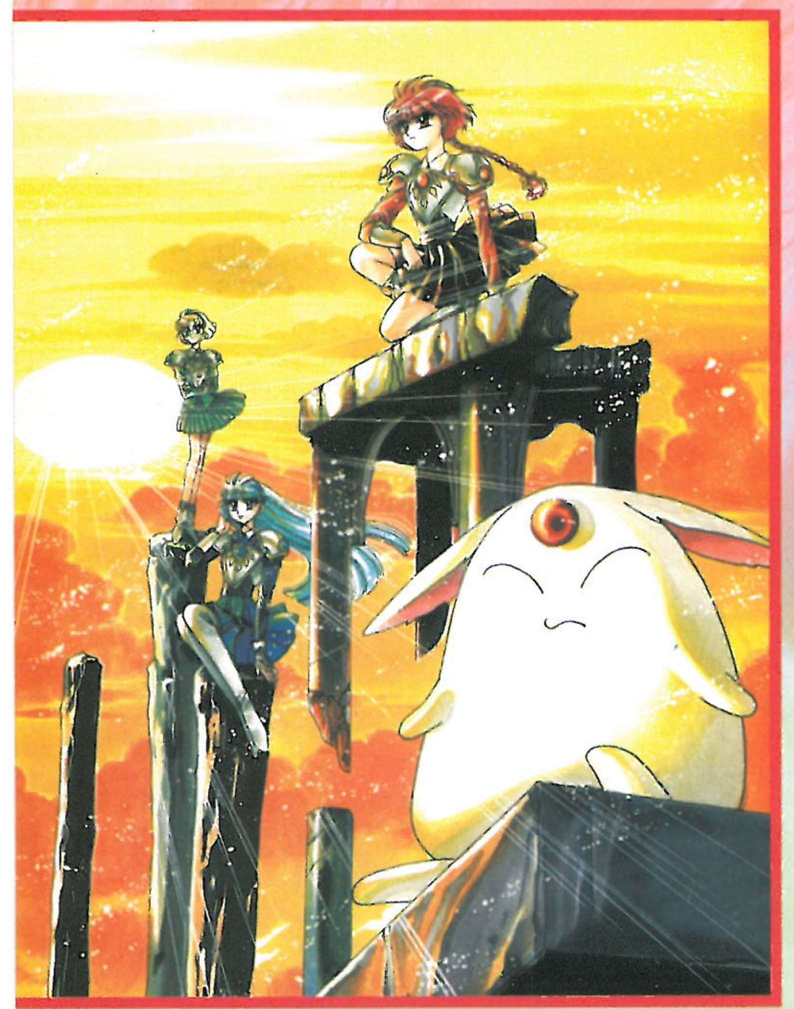
■ **Marc Arambudo**











MAGIC KNIGHT RAYEARTH

ANIME DE LEYENDA

El argumento y el manga de **Magic Knight Rayearth** son bien conocidos por todo buen **otaku** español. En gran parte gracias a la publicación de **Planeta**.
Lo que no es tan conocido de esta emblemática obra de **Clamp** es su faceta animada.
El **anime** de **Luchadoras de leyenda** se divide en dos series de televisión (de 20 a 28 episodios) más una serie de 4 **OVA´s**. de 45 minutos cada una. El primer **OVA** salió a la venta en Japón el 25 de julio de 1.997.
Pero... vayamos por partes. Durante el año 1.994 el grupo de mangakas más famosos de los 90, **Clamp**, atraídos por el éxito de la innovadora **Sailor Moon** decidieron emular dicho manga y crearon la ya de sobras conocida **Magic Knight Rayearth**. La popularidad de esta obra fue tal (y es aquí donde quería llegar), que con un sólo volumen recopilatorio publicado, la productora **Tokyo Movie Senshinsha** decidió llevarla al **anime** (serie) para la televisión.
Cabe destacar que anteriormente **Hikaru, Umi** y **Fuu** ya habían hecho una breve y divertida aparición en plan **SD** dentro del videoclip **Clamp in Wonderland**. Así que el día (lunes) 17 de octubre del 94 los aficionados japoneses que sintonizaron la **Nihon TV**, y, tuvieron el gusto y honor de disfrutar del primer episodio animado de **Magic Knight Rayearth** que básicamente narraba a grandes rasgos las 100 primeras páginas del manga. Este episodio sería el primero de los 20 capítulos que contaba la serie.

CAMBIOS EN EL ANIME

¿20 capítulos? Pero si el primer episodio nos cuenta las 100 primeras páginas del manga y la primera parte de éste sólo tiene 600. ¡Esto sólo da para 6 episodios! -Diría el empedernido lector-
Sí, bien, es en este aspecto donde radica el verdadero problema del **anime** de **Rayearth**, y por lo general el de todos los **animes** basados en mangas. Los guionistas pasan por alto factores tan importantes como es la presentación de los personajes, dedicándoles sólo un mísero episodio y, recreándose muchas veces en personajes que no tienen demasiada importancia.
Claro es el ejemplo de **Ascott**, el repelente niño domador, que en el manga únicamente aparece dentro del santuario del mar, mientras que en el **anime** son 5 los episodios que se dedican al muchacho (cada uno con su correspondiente monstruo). Cabe destacar también que en el **anime** tanto **Kreff** como **Persea** mueren una vez han ejecutado sus misiones y, aunque más tarde resuciten, los animadores se cargan uno de los atractivos más destacables del manga, como es la duda (¿qué ocurrió con tales personajes?).
Pero no todos los cambios que se han realizado en el **anime** de **Luchadoras de leyenda** han sido negativos.
Los malos de la serie han obtenido un aliado más en **Inoba**, un atractivo elfo oscuro sospechosamente parecido a **Deedlit** (**Record of the Lodoss Wars**) que además de luchar contra las **Magic Knight** para que no logren su objetivo (concretamente en los episodios 15 y 17) es el servidor más pelotillero de **Sagart** (el malo malísimo).

COMENTARIO

Técnicamente dicha serie rebosa calidad (aunque no debemos olvidar que es un producto televisivo y por tanto cuenta con un presupuesto bastante bajo), profesionales de talla como **Atsuko Ishida** (diseño) o **Maruo Keiko** (director de animación) han sabido dotar a la serie protagonizada por **Hikaru, Umi** y **Fuu** de la misma emoción que **Clamp** supo dar al manga e incluso ampliándola ayudados por detalles, como la contínua movida de los cabellos de sus protagonistas provocada por el viento (ampliando el nerviosismo del sufrido telespectador), los movimientos bruscos de los monstruos, el espectacular **opening**, etc.

El único defecto que le observo es la poca variedad de escenarios (los ilustradores de fondos se debieron quedar sin pintura color verde "árbol"), pero esto no es defecto de los animadores sino de la obra en general donde las aventuras siempre se sitúan en los exteriores de **Zafiro**, salvo en los episodios finales.
Esperamos que algún día un canal de televisión o una misericordiosa compañía de distribución de vídeos nacional la saque en este país. Esperamos que en el doblaje se respete el tono de voces como la de la veterana **Megumi Ogata** (Esmeralda) que sabe contrastar la voz de una dulce niña cuando está en la













prisión de agua con la voz madura y grave cuando se vuelve corrupta, o como la de **Hekiru Shina**, **Konomi Oshida** y **Hiroko Kasahara** repectivamente **Hikaru, Umi y Fuu**. Difíciles de imitar.

ANIMACIÓN DEFINITIVA: LOS OVA's

Durante el año 1.997 **Polygram Video** sacó a la venta en Japón la definitiva adaptación animada de **Magic Knight Reyearth**. Una serie de 3 **OVA's** de 45 minutos cada una, la última de las cuales apareció el 24 de noviembre de 1.997.
Los **OVA's** son un tanto especiales, ya que nos ofrecen una historia alternativa, es decir, los personajes prácticamente son los mismos, mientras que el argumento (aunque en esencia sigue siendo el mismo) es distinto.
Eagle, hermano de **Esmeralda**, traza un oscuro plan para destruir el planeta Tierra y con esa intención traslada sus gentes de **Zafiro** para hacerlo. Por su parte las tres protagonistas de leyenda tras recibir las enseñanzas un tanto accidentadas del **Gurú Kreff**, deberán impedirlo.
Al principio del **OVA** encontramos notables diferencias respecto al guión original. **Ferio**, en un principio, es aliado de **Eagle** (yendo por tanto en contra de las luchadoras). **Ascott** todavía es pequeño y sale simultaneamente con **Lantis**.
Además, **Hikaru Umi** y **Fuu,** sin haber mantenido contacto alguno con **Zafiro**, ya se conocían, siendo muy buenas amigas. Por otro lado, gran parte de la historia transcurre en **Tokyo** y no en **Zafiro** como en la historia original.

TÉCNICA Y DISEÑO

En cuanto al diseño los personajes han cambiado pareciendo todos bastante más adultos (menos **Ascott**). **Hikaru** tiene el pelo más largo, **Umi** los ojos más azules, los mechas (ideados por el gran **Michikata Kikuchi**) también son diferentes haciendo gala de un aspecto más feroz.
No obstante como ya he dicho antes, el espíritu y la esencia de la serie no han sido modificados en absoluto (gracias **Sr. Manabe Nakamura)**. A parte de respetar el carácter de los personajes, la obra posee aquéllos elementos de **Clamp** que tanto nos gustan y que caracterizan toda la obra de dichas autoras: premoniciones fatalistas, finales agridulces (que dicho sea de paso no explicaré), etc.
Como curiosidad, aunque muy intrascendental, remarcaré la presentación física de los **OVA's** en Japón. Cada una de las tres carátulas de la cinta de video lleva el color correspondiente a cada una de las guerreras (ya que cada capítulo está dedicado a una de ellas).
Esto, aunque en menor medida, ya sucedía en la serie de televisión y en los volúmenes recopilatorios del manga.
Otro detalle que me parece interesante reseñar es la subtrama de la historia dedicada a la amistad. Sólo cuando las tres luchadoras unen fuerzas es cuando logran vencer al enemigo. Realmente es un tema abordado hasta la saciedad por los japoneses (no se puede decir que sean muy originales en este aspecto). No deja de ser paradójico, ya que el grupo tiene un líder (claramente, **Hikaru**) y por tanto se contradice la apología que se pretende hacer sobre el espíritu de trabajo en grupo (no sabemos exactamente si las autoras abordan el tema desde un punto de vista individualista o de unión).
Y dicho esto solo me huelga decir que la compañía americana **ADV** ha comprado los derechos de esta serie de **OVA's** siendo así más viable la exportación a Europa de esta pequeña joya animada.

■ **Doki**


SAGART

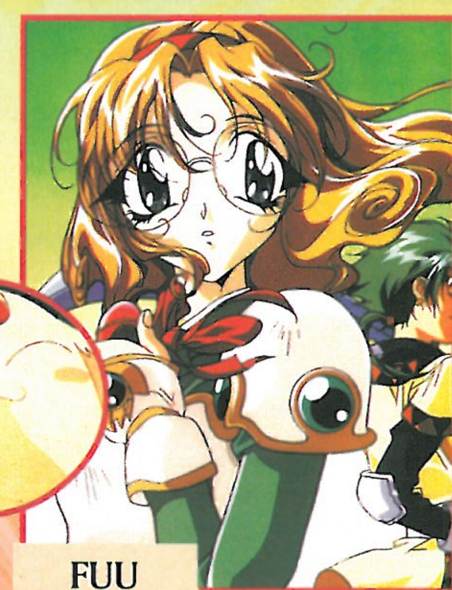

GURÚ KREF


PRINCESA ESMERALDA


HIKARU


MOKONA

UMI


FUU

¡OtakuWorld!

URL: http://otakuworld.com

La búsqueda ha sido dura, pero al final hemos podido dar con una web que realmente merezca la pena visitar una y otra vez (o sino mandadnos un e-mail y recomendadnos alguna)



Para comentar esta web tendríamos que escribir páginas y páginas... ¿por qué? Os preguntaréis. Sencillo, ¿Os imagináis tener que hablaros sobre cada uno de los programas y utilidades que incluye? ¿Tener que nombrar cada una de las series que contiene? ¿Tener que revisar cada una de sus páginas?.. ¡Ni el *Dios Otaku* podría con ello! **Para que veáis que todavía estoy en mis trece, vamos a ver qué nos depara** ***OtakuWorld***.

Lo primero (como siempre) se nos presenta la página principal donde podremos acceder a todo el contenido de la web. El diseño es muy colorido, con imágenes que representan cada una de las secciones. Encontraremos GIFS animados que nos hacen la visita de esta página más amena (menos mal que esta vez nos encontramos ante una web rapidita). Su primera sección es una guía sobre **Manga & Anime** en forma de buscador. Para que veáis que no exageraba al comienzo de la página, ésta incluye cerca de 650 títulos y más de 2.350 enlaces a web´s. Los criterios de búsqueda en esta sección se dividen en títulos, artistas, estudios y un potente buscador que nos muestra mediante iconos la clase de información que queramos buscar (artes marciales, mascotas, criaturas de la noche, etc.)

JUEGOS Y MULTIMEDIA

La siguiente sección corresponde a los videojuegos importados de nuestro lejano y querido Japón. Cada juego va comentado y acompañado de una guía para sacarle el máximo partido. Los sistemas disponibles corresponden a **Playstation, Super Nes** y **Sega Saturn**.

Le toca el turno a la sección **multimedia** de esta fantástica web Aquí ya os podéis ir preparando ante la abismal cantidad de utilidades que encontraremos. Se divide en ocho secciones, la primera corresponde a las utilidades donde tenemos a nuestra disposición librerías DLL, visores de caracteres nipones, utilidades multimedia, etc. Más adelante podemos bajarnos iconos y cursores que alegren un poco nuestro escritorio, asímismo encontramos otra sección de utilidades varias como puede ser una especie de **Tamagotchi** o personajes de nuestras series favoritas que nos persiguen por todas las partes de la pantalla. Como tampoco podía faltar tenemos gran cantidad de salvapantallas, sonidos, músicas, preguntas y respuestas más frecuentes, ensayos y una de las secciones más interesante que representa a los videojuegos que podremos bajarnos de forma gratuita y que nos harán pasar un buen rato (todavía le tengo que ajustar las cuentas a Doraemon...) Por cierto todos los programas y juegos se encuentran en el servidor para descargarlos a mayor velocidad.



ESCRITORIO

Anime Desktop Themes, como su propio nombre indica, son un conjunto de iconos, punteros de ratón, sonidos, música, papeles tapiz y salvapantallas para nuestro **Windows95** y para **Microsoft Plus**. Todos están ordenados por series alfabéticamente y podemos echar un pequeño vistazo para ver cómo quedaría nuestro escritorio antes de bajárnoslos.

HISTORIAS Y MUÑECAS

La sección **"Accuersed Toys' Kamishibai"** son juegos basados en historias al estilo *drama* que podremos crear. Además de incluirles sonidos, música y texto.

The **Big Kiss Page**, representa lo que en Japón se llama: ***kisekae ningyou***, o lo que es lo mismo, tener que vestir a las muñecas de papel. Incluye ejemplos y utilidades modelos de muñecas/os.

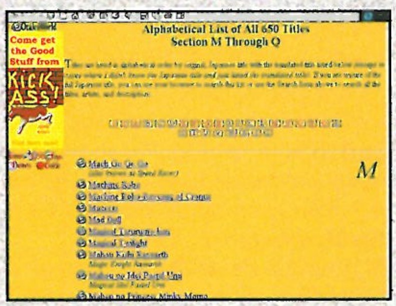
Para finalizar nuestra visita se hallan cientos de enlaces a web´s corporativa y consideradas "importantes", descripción de personajes, galerías de imágenes, información sobre donde comprar manga, trabajos de **Otakus**, concursos, historias ficticias, y un largo etc.



Ismael Rodríguez

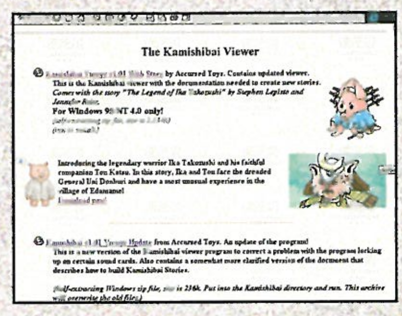












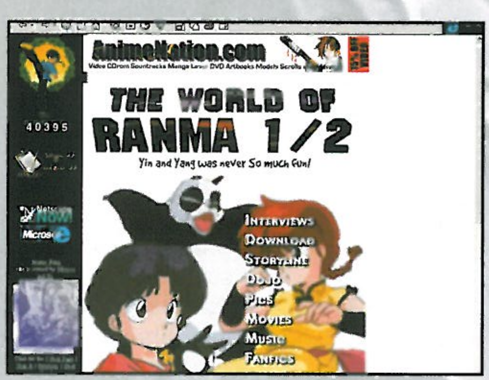


THE WORLD OF RANMA ½

URL: http://www.bahamut.com/ranma/

Mira que nos ha costado encontrar una web sobre **Ranma ½ y** que se ajustase a la calidad de la obra de **Rumiko Takahashi** (distribuida aquí **por Planeta**). Lo cierto





es que nos hemos encontrado con páginas muy interesantes (algunas no os las podéis ni imginar, ¿alguien ha probado los platos que prepara **Akane Tendo** alguna vez?). Otras sólo eran gráficas o de enlaces, pero nosotros hemos ido más allá hasta poder encontrar la web que nos ocupa ahora, que representa como bien dice *el mundo de Ranma ½*



Ahora vayamos a lo que realmente nos interesa que es el contenido de la web. En esta tenemos acceso a gran cantidad de entrevistas realizadas a los personajes con preguntas enrevesadas y divertidas, eso sí, con total seriedad. Como toda **site** que se precie serlo existe la opción de **"Download"** para bajarnos programas, salvapantallas, iconos, etc. Estos no se realizan en la propia web, sino en el **"Big Boy Ranma ½ Web Page"** () y diversos enlaces.

Las escuelas **Dojo** de **Saotome** y **Tendo** tienen su rincón con sus técnicas, tácticas, trucos e historia. En el apartado multimedia hay vídeos musicales (algunos de hasta 40 MB, ¿os imagináis cuántas horas equivalen de teléfono? Eso sí, merece la pena). La sección dedicada a la música, donde tenemos a nuestra disposición gran cantidad de MP2, MP3, haciendo un total de 70 canciones completas. Otras secciones complementarias contemplan la línea argumental de la serie, los *fanfics*, galerías de imágenes, enlaces y noticias.



A la hora de evaluar el diseño, éste resulta bastante apropiado a una resolución de pantalla a 640x480, ya que a mayor resolución pierde un poco lo que es aprovechamiento de pantalla, y algún que otro enlace no funciona (bueno... que nadie es perfecto!). En cuestión de velocidad es bastante buena al no haber gráficos de fondo, pero a la hora de bajarse archivos, una línea RDSI nos puede servir de una gran ayuda.



La cocina de Akane

Akane's Kitchen of Pain

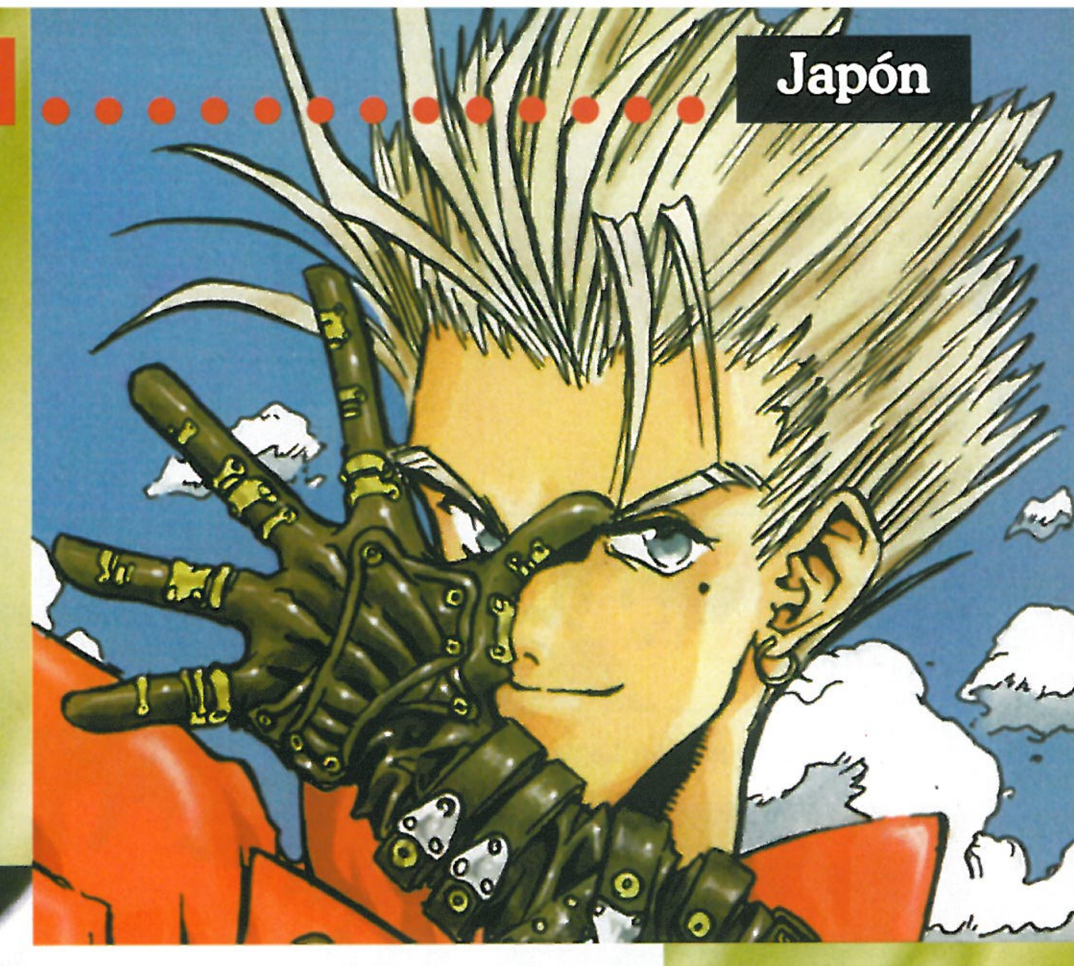
No he podido evitar la tentación de visitar esta web. Cuando ví su nombre pensé que todo el mundo debería conocerla.
Creía estar en mis últimos días de existencia, era sin duda una web dedicada a la comida de ¡**Akane Tendo**! Sus recetas me hicieron plantearme dejar Internet para toda la vida. Cuando decidí ver la composición explosiva de una de ellas: **Shotgun "Urotsikidoji" Macaroni**, aunque esto sólo fue el comienzo. Aún estaba por venir lo mejor, algunas de las recetas incluían algo relacionado con **Tenchi Muyo**, coger un cuchillo, coger limón, una caja de hamburguesas, mezclar bien, y servir caliente en la mesa.

Creo que hasta aquí no hay nada fuera de lo normal en la cocina de **Akane**, pero, paso a citaros otras recetas muy interesantes para compartir con la familia y los amigos: **"Tendo Akane's Stir Fry "** donde se consigue el máximo sabor introduciendo por ejemplo un pollo en la unidad de CD's; **"Neko Hanten's Deadly Noodles"** (Tendo Akane's Chow Mein). Aquí **Tenchi Muyo** nos servirá de ayuda; **"Akane's Jerk Chicken"**; **"Anything Goes Rice"**; **"Akane's Instant Mocha"**; **"Akane's Ale of Ginger!"; "Genma's Cheapskate Lemonade"** y **"Boiling water!"** (este último nos advierte de los incendios espontáneos). Por si no tuviéramos suficiente podemos bajarnos la alegre canción que canta **Akane** mientras cocina. Las letras de las canciones que nos las facilita el autor de la página, eso sí, por suerte no son sobre cocina.

URL: http://mir.med.utoronto.ca/akane/akenecook.htm

Ismael Rodríguez

CD-AUDIO



TRYGUN

Referencia: VIDL-30204. Precio 1.020¥
Single con los temas **Kaze ga Mirai ni fuku**, el *ending* tema de la serie, y **Sound Life**, interpretados por **Akima & Neos**.

El 24 de julio se lanzará a la venta la banda sonora de la serie: **Trygun - Original Soundtrack**. Referencia VICL-6021. Precio 3.045¥

GEOBREEDERS

La serie que muy acertadamente lanzó **Planeta de Agostini** en la pasada edición del **Salón del Cómic**. Tiene en su haber el CD-Drama: **Geobreeders - Drama Album**
Referencia: VICL-60198.
Precio 2.625¥

El 21 de mayo salió al mercado un single, el segundo drama y la banda sonora. El CD-Single incorpora el *opening* de la serie **Rising Soul** y el tema **Dynamite Manbo**.
Referencia: VIDL-30198.
Precio 1.020¥
Por último tenemos el **Drama Album II**.
Referencia. VICL-60199.
Precio de 2.625¥.

CD RELEASE



LOST UNIVERSE

Referencia: KIDA-161.
Precio 1.020¥
CD-Single que contiene el *opening* y el *ending* de la serie: **-Infinity-.** Interpretados por **Megumi y Extrication**, y por **Megumi Hayashibara** respectivamente.

LODOSS

-De **Lodoss tô senki** ya han aparecido sus CD-Single´s, con el *opening* **Kiseki no umi**, y el tema **Active Heart.** Referencia: VIDL-30202. Precio 1.020¥
El *ending* **Hikari no Suashi** y el tema **Sakasama no Iro**. Interpretadas por **Chie Ishibashi** Referencia: VIDL-30203. Precio 1.020¥

FANCY LALA

-Mahô no Stage Fancy Lala: Donde destacamos el debut de **Reiko Ômori**. Con la interpretación de los dos temas que configuran el *opening* y el *ending* de **Mahô no Stage Fancy Lala**. Son los temas: **Lalala-kuchibiruni onegai wo komete** y **Shiawase no ki.bu.n**. Referencia: TYDY-2112.

CD-ROM

LOS CD's DE ASIAN IMPORT

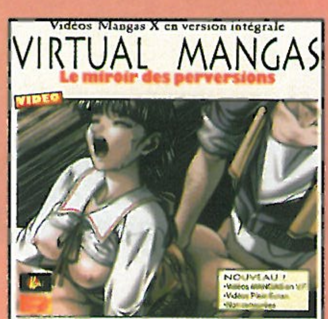
A petición de nuestros lectores, este mes haremos una breve reseña a tres de los varios títulos (dos de tema erótico) que componen el catálogo de **Asian Import**: **Virtual mangas**, **Venus Select** y **Takeru**. (Este último no es de tema erótico)

Virtual Mangas

Ofrece una película titulada "**El Espejo de las Perversiones**" con una extraña historia tras las escenas eróticas. **Virginia** recibe un regalo el día de sus cumpleaños. Un misterioso colgante que la traslada a un mundo paralelo donde se libera sexualmente. En el mundo real se ha quedado atrapado "su otro yo" que se dedica a matar a todos sus amantes para robarles su energía y continuar viviendo en el mundo humano. Film erótico con una calidad de animación muy aceptable. Idioma: francés. *Sólo para adultos.*

Ref. CE860.
P.V.P. 2.995. -ptas.
Catálogo Rom Ware
Office 2000
Sistemas Ofimáticos S.L.











Venus Select





Presenta a varias señoritas que nos explican los diversos aspectos de su vida diaria, aunque todas tienen un punto en común: comparten al mismo amante: el **Sr. Saeki**.
Idioma: inglés, francés, alemán. *Sólo para adultos.*
Ref. CE834
P.V.P. 2.995. -ptas.
Catálogo Rom Ware
Office 2000
Sistemas Ofimáticos S.L

Takeru



Letter of the Law. Videojuego basado en el popular manga de **Buichi Terasawa** (**Cobra**). La acción sucede en la legendaria tierra de **Yamato** en la época medieval. **Takeru**, el protagonista, acompañado de su fiel mascota **Bumbuku** se enfrentará a demonios y hechiceros para defender a una bella princesa. **Takeru** cuenta con una gran fuerza y poder. En el juego, y por las animaciones 2D que se ofrecen, escogemos un ataque adecuado (de los varios que **Takeru** posee) para enfrentarnos a nuestro enemigo. El juego cuenta también con buenas animaciones en 3D, que nos permiten interactuar en el paisaje. Consta de 2 CD's, que inluyen además una biografía de **Buichi Terasawa** y una breve introducción al manga. Nota: para poder jugar hay que cambiar la resolución del monitor a 256 colores.
Ref.CB906
P.V.P .4.995 .-ptas.
Catálogo Rom Ware
Office 2000
Sistemas Ofimáticos S.L.

APLISOFT

Otra compañía que aporta CD's de carácter hentai es **Aplisoft & Ided, S.L.** con su nuevo título:



Ultra Vixen

Ambientada 900 años en el futuro. Se libra una batalla contra monstruos que tienen la capacidad de mostrarse como humanos. **Ariel** y a su amiga les permitan regresar. En su estancia en el futuro estarán en varias prisiones. En algunas, su mejor amiga, será raptada en la época actual. Y deben encontrar los portales dimensionales que existen "estancias de tortura" en las que se pretende que lleguen al clímax para usar un poder especial.
Sólo para adultos.
Ref. 0010.
P.V.P. 6.200 .-ptas.
Aplisoft &I ded, S.L.
Tel: (93) 589 54 44



La visión de ESCAFLOWNE

REPORTAJE

La idea de Escaflowne surgió del veterano diseñador **Shoji Kawamori** (GP-01 de Gundam o Valkyrie de Macross, también director de Macross Plus y Macross Seven). Bandai contactó con él ya que estaban interesados en un nuevo proyecto y le dieron un voto de confianza. Así que reunió a su equipo. A los diseñadores **Kimitoshi Yamane** (Bublebum Crisis, Gundam) y **Horotoshi Sano** para los mechas, **Nobuteru Yuuki** (Lodoss War, Alita, The Five Star Stories) para el diseño de personajes, al mismo compositor y director musical de Macross Plus, **Youko Kanno**, a **Hajime Mizoguchi** (Please save my Earth) y al director de sonido, **Kazuhiro Wakabayashi** (Blue Seed, Mononoke Hime) y, comenzó la serie de televisión **"The Vision of Escaflowne"**.

En un principio se compondría de 39 capítulos, pero quedó reducida a 26. Fueron emitidos el 2 de abril al 24 de septiembre del año 1.996 todos los martes a las 18 horas por la televisión de Tokyo. Si **Evangelion** subió el nivel de cómo contar historias en la pequeña pantalla, **Escaflowne** hace lo propio con la animación que llega a tener una calidad de **OVA**. Esta serie tiene algunos elementos familiares y populares como **Excalibur**, **La Historia Interminable**, **Dragonheart**, **La Era Meiji**, **Atlantis** o **Venecia**. Así, la combinación de un buen diseño (aunque choca al principio esas narices tan estilizadas, uno se acostumbra), unos personajes trabajados y una historia que engancha, tiene un resultado satisfactorio, agradable y entretenido.

ARGUMENTO

Un día, **Hitomi Kanzaki**, una atleta de la escuela superior, aficionada a leer las cartas y a predecir el futuro, descubre por su mejor amiga **Yuriko**, que **Amano** senpai (del que está enamorada) se muda de ciudad. En un impulso le pide a éste su primer beso si consigue correr 100 metros en menos de 13 segundos (utilizando su colgante para contar). Acepta.Comienza a correr, pero, antes de llegar a la meta se produce un temblor (con rayos incluidos) y choca con un joven guerrero, **Van Fanel**, que está siendo perseguido por un dragón. Se acaba de abrir una puerta entre dos dimensiones: **La Tierra** y **Gaea**. Una vez vencido el dragón y conseguido su corazón de cristal, **Van**, vuelve a su mundo acompañado por **Hitomi**.

Desde **Gaea** se puede ver la **Luna** junto a la **Tierra**, a la que llaman **"La Luna Mística"**, allí **Van Fanel** es coronado rey de **Fanelia** (al traer la prueba de su valentía *"el drag-energist"*, el corazón de dragón), aunque son interrumpidos por el ataque del Imperio **Zaibach** que quiere destruirlo todo con sus **Guymelefs** invisibles e implacables (unos mechas de 8 metros). El poder latente de **Hitomi** que ha sido incrementado al llegar a este mundo (todavía no puede controlarlo), les transporta a ella, a **Van** y a su **Guymelef Escaflowne** lejos de la ciudad en llamas. Ahora están separados. **Hitomi** es atacada por un supuesto ladrón, grita, rápidamente aparece **Allen Schezar** (que tiene un parecido asombroso con **Amano** senpai) para salvarla. Cuando llega **Van**, aparte de un pequeño enfrentamiento entre los dos caballeros, se dirigen al castillo de **Allen** para curarse las heridas. Uno de sus hombres trae a la pequeña **Merle**, lastimosa, porque han destruido todo el país de **Fanelia**.

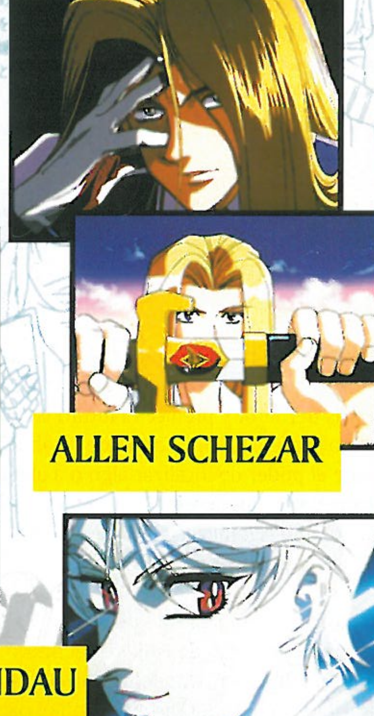
Las aterradoras y destructivas visiones que tiene **Hitomi** comienzan a hacerse realidad. **Dilandau**, al mando de **Folken Fanel** está atacando el castillo y, nuestros amigos, tienen que huir con sus barcos voladores hacia la capital de **Asturia Palas** (que se parece a **Venecia**), pero sus enemigos les acechan, así que **Van** huye con su **Escaflowne** convertido en un dragón volador para que los demás puedan escapar. Pero el joven rey es capturado y llevado ante su propio hermano desaparecido, **Folken Fanel**.

Con la ayuda de los poderes de **Hitomi**, **Allen** y los demás consiguen llegar hasta donde se encuentra **Van** y rescatarlo. Una vez en la capital entra en escena la princesa **Millerna Aston** que va a recibir calurosamente a su querido **Allen** mientras **Merle** se arregla perfectamente con su **Van-Sama**. Parece que **Hitomi** no es muy bien acogida por las dos chicas. Las fuerzas de **Zaibach** no les dejan tranquilos, vuelven a atacar y éstos tienen que huir mientras **Allen** con su **Scherazade** les hace frente. En un momento dado **Hitomi** cae por un precipicio, pero **Van** despliega sus alas y la recoge. Es descendiente de los **Ryujin "Los Hombres Dragones"** de la tierra de **Atlantis**. Todos se dirigen a **Freid** para avisar al príncipe **Chid** del peligro inminente. Éste está regentando el país en ausencia de su padre. Su madre, **Marlene** murió hace 3 años. Tuvo antes de casarse con el duque **Freid** tras un gran romance con **Allen**, por lo que hay dudas sobre la paternidad del niño.

El consejero de **Freid**, **Plactu**, es poseído por uno de los esbirros de **Folken**. Con sus poderes hipnóticos consigue engañar al pequeño príncipe haciéndole creer que **Allen** es un traidor. Atraído por el poder de **Hitomi** se enfrenta a ella y casi resulta muerta. El secuaz huye para informar a **Dilandau**. Un voto de confianza del joven gobernante dejará en libertad a nuestros amigos. Vuelve su padre y éste decide oponerse al Imperio de **Zaibach** y a no entregarles un tesoro celosamente guardado durante años: **"El Poder de Atlantis"**. Tras una batalla cruenta donde resulta muerto el duque, vencido el príncipe y malherido

Protagonistas

VAN FANEL



ALLEN SCHEZAR

DILANDAU



HITOMI

Atlantis". Tras una batalla cruenta donde resulta muerto el duque, vencido el principe y malherido Van y su Escaflowne, se dirigen a **Dryden** (el prometido acaudalado de Millerna) para pedir ayuda a los creadores de los **Guymelefs** (**Los Ispano**) y reparen a **Escaflowne**. Así poder salvar la vida de Van

Todos están interesados en conocer el poder de **Atlantis**. Se dirigen al **Valle Místico** donde se encuentra la puerta hacia ese mundo y gran secreto. Se guían por el diario del padre de **Allen** ya que fue y llegó a la **Tierra Prometida** en busca de una chica, que se llama... Bueno, creo que el resto lo dejo en vuestras manos.

Si te ha llamado la atención el argumento hasta ahora, no os perdáis lo que queda. Tiene muchas otras cosas que podéis descubrir y no tienen desperdicio. Si te gusta el tema esotérico te encantará y aprenderás algo, que creo vital: *El futuro lo construye uno mismo, día a día y que no deberíamos dejarnos influir por un destino predeterminado.*

LA MÚSICA

Aparte de los *singles* y dramas correspondientes, hay 4 CD´s que recopilan toda la banda sonora de **Victor Entertainment** (el primero se llama **"Over the Sky"** y el último, **"Lovers Only"**) que es llevada por la mundialmente conocida Orquesta Filarmónica de Varsovia. La música nos puede recordar a **Excalibur** (Dance of Curse), **La Historia Interminable** (**Flying Dragon**), 1.492 (**Chain**), cantos gregorianos, a la navidad, etc. Acompaña muy bien a esta serie de aventuras. No recomendaría que os la pusiérais para dormir, es algo frenética (sobre todo después de una dosis de 20 capítulos seguidos) aunque tiene canciones preciosas como el *opening* "**Yakusoku iranai**" (no necesito promesas), el *ending* "**Mystic eyes**", **Cat's feelings** o **My best friend**.

PERSONAJES

HITOMI KANZAKI: 15 años. Primer año de la escuela superior de **Kamakura** (**Yokohama**). Practica el atletismo. Vive con sus padres y su hermano pequeño. Su mejor amiga y mánager se llama

Yukari. El chico por el que sueña es **Susumu Amano** que está a punto de irse de la ciudad. las cartas del Tarot y predice el futuro con ellas. Lleva un colgante bermejo, regalo de su abuela, que tiene el poder de localizar algo o a alguien y aumentar los poderes de Hitomi. La traducción de su nombre significa **Iris**, queriendo indicar que es "El Ojo que puede ver lo invisible".

VAN FANEL:15 años. Hijo de **Goau** y **Varie**, el hermano pequeño de **Folken** y el nuevo rey de **Fanelia** Pilota el **Guymelef Escaflowne** que funciona con el *drag-energist* y con el pacto de sangre se volverán en un solo ser (uyy, me recuerda a los **Evas**). Es descendiente de los *Ryujin* –hombres dragones de **Atlantis**- por lo que tiene alas y el deber de construir un futuro mejor.

ALLEN SCHEZAR: Uno de los 12 caballeros celestiales de **Asturia** y piloto del **Scherazade**. Tiene 21 años y aunque parece muy equilibrado y tranquilo sufre por su pasado. Su padre abandonó a su familia hace varios años para realizar su sueño: encontrar a una chica. También tiene una hermana pequeña (**Serena**) que desapareció a los 11 años y, su madre murió poco después de dicha desaparición. Para volver a colmar la gota del vaso se enamoró de un imposible: de la princesa **Marlene Aston** (que se casó con el duque **Freid**). Aunque tiene una reputación de mujeriego siempre actua como un caballero.

MILLERNA ASTON: La más joven de las hijas del rey **Aston**. Aunque sólo tiene 15 años tiene unos conocimientos muy avanzados de medicina. Su reino y su padre son aliados de **Zaibach** pero **Millerna** cree que están haciendo lo incorrecto. Intenta ayudar a **Allen** (del que está enamorada) en su lucha contra ellos. Está prometida a un mercader acaudalado, **Dryden Fassa**, hijo de uno de los consejeros del rey. Su hermana mayor **Marlene** fue el gran amor de **Allen** y su otra hermana, **Eries**, intenta velar por ella.

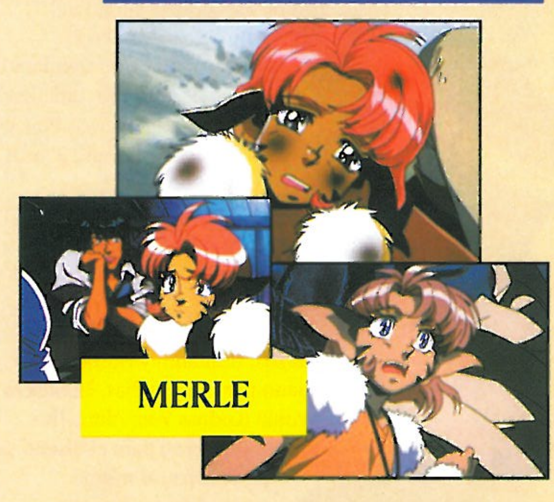
MERLE: Es una chica gato (Igual que **Naria** y **Eriya** que están bajo el mando de **Folken**) de 13 años que fue recogida por **Balgus**.Ha sido la compañera de infancia y única familia de **Van Fanel** (al que adora y llama **"Van-sama"**).

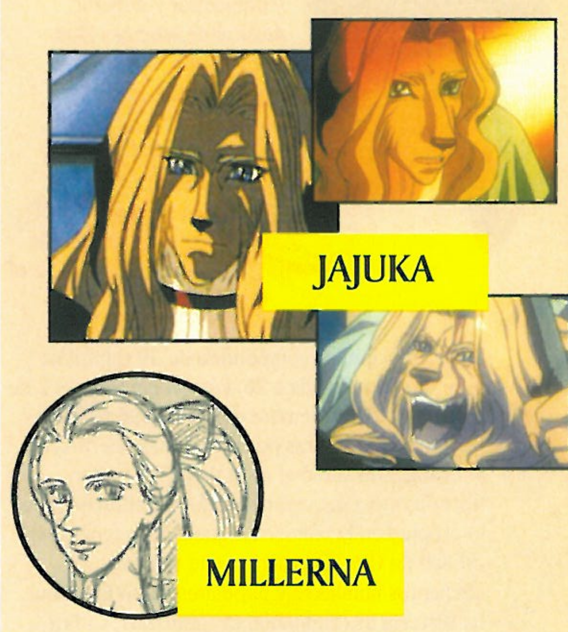
FOLKEN FANEL: Primogénito de **Goau**, rey de **Fanelia**. Hace 10 años fue a matar al dragón, prueba con la que se proclamaría rey- pero desapareció. Desde entonces es la vergüenza de su hermano, el pequeño **Van**, ya que demostró su cobardía al no volver. Reaparece con las fuerzas del Imperio de **Zaibach** como el brazo derecho de **Dornkirk**. Es el inventor de la capa de los **Guymelefs** que los hace invisibles, una de las mejores bazas de su ejército. Cree realmente en el sueño de **Dornkirk** de crear un nuevo mundo lleno de paz. Emocionalmente parece muy frio y distante aunque no es ni violento ni cruel. Sus alas son negras y su brazo derecho mecánico.

DILANDAU ALBATOU: Miembro de las fuerzas de **Zaibach** y lidera a los **Dragon Slayers**, un escuadrón de jóvenes a cuál más guapo, que le son totalmente leales. Tiene 15 años y es piloto del **Guymelef** rojo **Alseides**. Temperamental, sádico y disfruta con la destrucción. Su locura y rabia llega a tal extremo que mete el dedo en su propia herida para acordarse de que **Van** se atrevió a herirle y, buscará su venganza como un condenado. A veces le atormentan los recuerdos de una infancia desgarradora por lo que tendrán que encerrarle y "humanizarle" para volverle a su estado natural y pacífico. Para volver a ser... (pues no, no lo diré).

DORNKIRK: Líder del Imperio **Zaibach**. Tiene más de 200 años y está siempre sentado en una máquina desde la cual quiere controlar el destino y cambiarlo si hace falta para su propósito: crear la **"Esfera de la Fortuna Absoluta"**. Nos hacen entrever que también es un cientifico muy conocido en la **Tierra**, **Isaac Newton**, que siguió investigando sobre ciertas teorías y estaba muy interesado en el poder de **Atlantis**.

Personajes Secundarios





ESCAFLOWNE DE FANELIA: **Guymelef** (mecha) que puede ser pilotado sólo por la Familia Real de **Fanelia** con los que hace un pacto de sangre al obtener el *drag-energist* como corazón. Fue construido por los **Ispano** hace mucho tiempo y puede transformarse en un dragón volador.

SCHERAZADE: **Guymelef** de **Allen**. Una de sus grandes ventajas es la agilidad y velocidad. Posee una espada cortante.

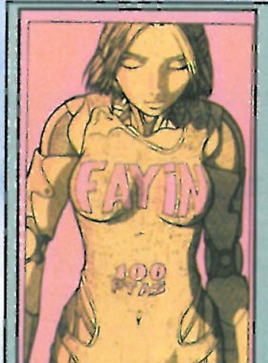
ALSEIDES DE ZAIBACH: Último modelo de alta tecnología en **Guymelefs** que posee el Imperio de **Zaibach**, es de color rojo y está en manos del sanguinario Dilandau. Sus "manos" pueden convertirse en cualquier arma punzante, puede volar y su capa le hace invisible.

TEIRING: A diferencia de **Alseides**, este **Guymelef** está especialmente diseñado par ir a gran velocidad (10 veces más) aunque tienen un tiempo limitado para ello (de 6 metros o 3 minutos) y sirve para misiones de ataque. Las gatas **Naria** y **Eriya** son los pilotos de los dos **Guymelefs** que están de prueba.

■ **Alessandra Moura "Chiisai"**

RECESIÓN DE FANZINES

Y yo que pensaba que no habían. Además de los que han llegado a la redacción, el Salón del Cómic fue la oportunidad para la mayoría de estos fanzines para darse a conocer.



FAYIN (Barcelona)
100. -ptas.
Formato cuartilla.
Portada a 2 colores.
44 páginas
Varias historias realizadas por los autores del fanzine. Algunas páginas merecen atención por su calidad.



DIN A5 (Barcelona)
100. -ptas
Formato cuartilla
B/N
24 páginas.
Varias históries de manga realizadas por los autores del también citado **Fayin**.



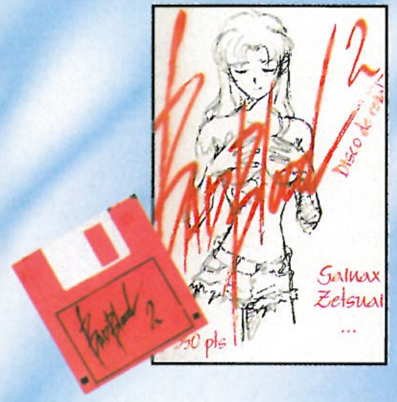
FANTOCHE (Levante-Las Palmas)
100, -ptas.
Formato cuartilla.
B/N
44 páginas.
Incluye historieta original, fichas completas de personajes y bocetos de los mismos.



MI QUERIDO YABUSHITA (Burgos)
135. -ptas.
Formato cuartilla.
Portada B/N. Fondo de la misma a color.
52 páginas.
Divertido manga cuya historia pertenece al género de la comedia estudiantil.
Buen dibujo, buena historia y unas autoras que prometen: **Miko to Mako**.



MI QUERIDO YABUSHITA 2



BAD BLOOD 2
350. -ptas.
Formato cuartilla. Encuadernado en espiral. Portada plastificada y transparente.
Acompaña el fanzine un disquete con "goods" de **Evangelion**. Retractilado.
60 páginas.
Fanzine informativo con completos artículos sobre **Evangelion**, **Zetsuai** y también sobre autores no demasiado conocidos como **Yoshihiro Tatsumi**.



METALLICANA (Girona)
150. -ptas.
Formato DIN-A4
B/N
26 páginas.
Fanzine informativo sobre manga y anime.
Destacan los artículos de **Gun Smith Cats**, **KOR** y **Carlos Pacheco.**



KIYAMI (Albacete)
200. -ptas.
Formato DIN-A4
B/N
36 páginas.
Fanzine informativo/opinión sobre manga y anime.
Destacan los artículos de **Vampire Hunter D**, **Evangelion** y **Macross**.



GENERACIÓN MANGA NÚMERO 9
200. -ptas. Formato DIN-A4
Portada a color. Interior B/N
40 páginas.
Fanzine informativo/opinión con artículos sobre el fútbol en el anime nacional. La Espada del Inmortal, **Mutsumi Inomata**... y con dibujos de interesantes promesas en el panorama de nuevos autores de manga nacionales. Ellas son: **Aurora García, Lorena Guilmain, Zahara Medina** y **Diana Fernández**.

A LO GRANDE: ALIEN GRAPHIC COMPANY (Barcelona)

Los editores del desaparecido **Jonu** se lanzan "a la conquista del espacio" con el lanzamiento al mercado de 6 títulos en formato cómic-book.




Nº 3

ALIEN MAGAZINE
250. -ptas
Portada a color. Interior B/N.
38 páginas.
Fanzine/revista dedicada al mundo del cómic, dedicando su número 3 al manga.

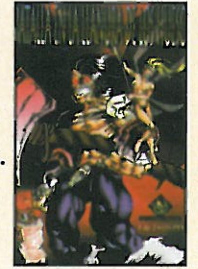


ALIEN MAGAZINE

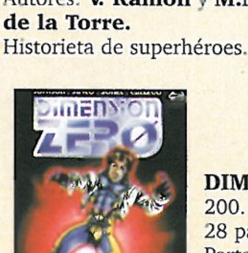
Nº 8



TRAM
200. -ptas
Portada a color realizada por **Nacho Fernández**. Interior B/N. Autores: **Luís Montrás, Vicente Ibáñez, Joaquín García & Co.** y **Alex Pintos.**
28 páginas
Historieta futurista.



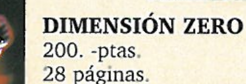
BATALLA EN LA LLANURA DE LOS HUESOS
175-.ptas.
20 páginas
Portada a color. Interior B/N.
Autores: **Borja Quílez y Albert Portillo.**
Historieta de carácter fantástico-medieval.



NOTHING MAN
200. -ptas
24 páginas.
Portada a color. Interior B/N.
Autores: **V. Ramón** y **M.M. de la Torre.**
Historieta de superhéroes.



SPROING
200. -ptas.
24 páginas.
Portada a color. Interior B/N
Autores: **Jaume García-Barzallanova & Fibla-Toni Benages.**
Historieta de superhéroes en clave de humor.



DIMENSIÓN ZERO
200. -ptas.
28 páginas.
Portada a color. Interior B/N. Autores: **Johnson, Barto, Bonet, Gallego.**
Historieta con personajes con poderes.

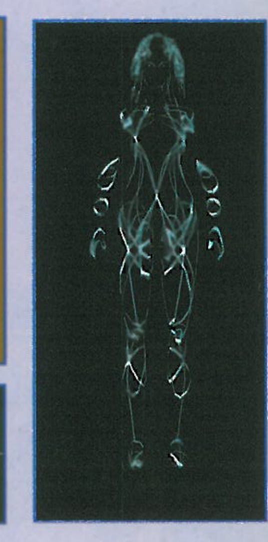
RENDERS DE LOS LECTORES

Angel Lanza. (Maliaño. Cantabria)





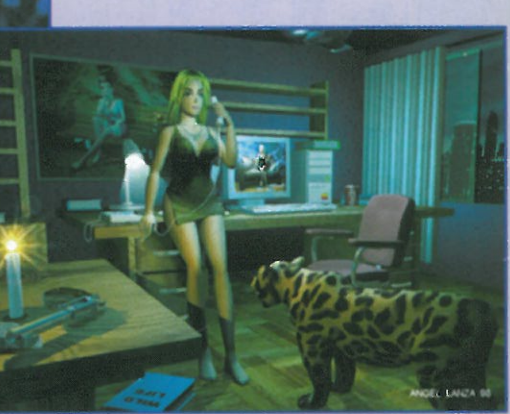




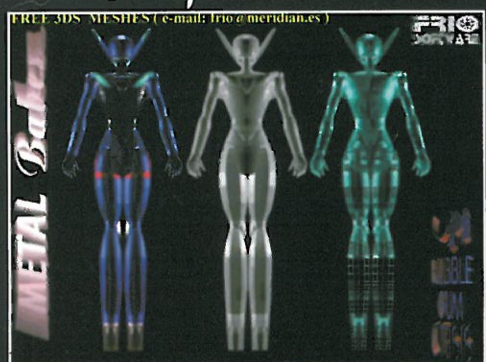
Nos presenta a su personaje, Pamela, en diferentes facetas.



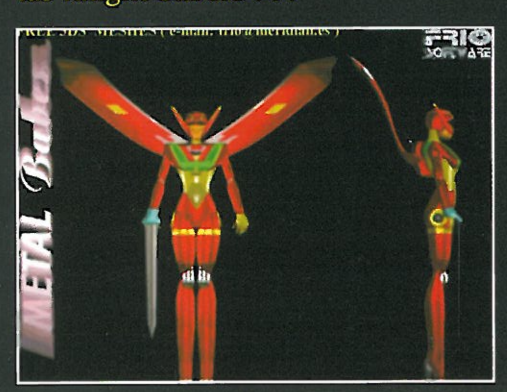








Unas compañeras perfectas para las Knight Sabers . . .



Conocidos personajes:



Y divertidos SD!!







Maniáticos del 3D! esperamos vuestros renders más espectaculares

LA OPINIÓN DE LÁZARO

DE VERDADES, OPINIONES Y FANDOM

Buenas, amigos/as. Este mes toca artículo raro. A ver, repaso de nociones. Opinión: cosa que uno/a piensa independientemente de que sea verdad o no, motivada por muy distintos factores, condicionamientos y circunstancias. Hecho: cosa que ha pasado, que se puede probar y demostrar, ya sea para bien o para mal. Así pues, si yo digo que este salón del cómic el stand de Glénat era muy chulo estoy expresando mi opinión al respecto, ya que dicho stand parecerá bonito o no según los gustos de cada cual. En cambio, si yo digo que este salón en algún que otro stand se vendían acetatos originales como de series que realmente no eran (por ejemplo uno de Miyuki que intentaban que pareciese de Touch) estoy constatando un hecho probado y demostrable. Hasta aquí todo bien, ¿no?

Vale, pues a eso hay que añadir mi mala leche natural y lo mucho que me gusta jugar con los dobles sentidos y las frases incompletas.

Por tanto, antes de criticarme (ni os imagináis la de broncas que tuve que aguantar en este salón) por favor leed bien mis artículos, no os dejéis llevar por la ira sin fijaros bien en lo que digo ni en cómo lo digo. Así sabréis que si lo que hago es opinar no hay razón para criticarme pues soy libre de pensar lo que quiera, y si lo que hago es relatar un hecho procurad defendeos e invalidar mis argumentos porque chillándome sólo me dáis la razón.

¿A qué viene todo esto?, sencillo, supongo que habréis notado que mis artículos son algo fuertecillos, por lo que se han originado ciertas críticas a la revista, cosa harto estúpida porque las cosas o se me dicen a mí si era mi opinión lo que molestó o se me refutan si lo que he dicho no es cierto. Porque es curioso cómo cambian las cosas y gente que no hace mucho me alababa porque a quien criticaba era a la competencia ahora me echa a los perros y me dice con cara de mártir que por qué ellos.

Otra cosa que quiero dejar bien clara es que yo no tengo absolutamente nada contra nadie, me limito a dar ciertas informaciones que de otra manera posiblemente nunca saldrían a la luz y que me parece que se deben saber, y si ciertos nombres se repiten más que otros es tan sólo porque dan más pie a ello (por tanto, si por decir que no hace mucho en el mercado de San Antonio (Barcelona) unos cuantos aficionados quemaron públicamente ejemplares de la revista Kame, la gente quiere pensar que es que tengo algo personal contra ellos, pues muy bien, que lo piensen, pero es tan absurdo como en su momento haber pensado que los que comentaron la rotura de Kabukis en el segundo salón del manga tenían algo contra ellos pues se limitaron, como yo ahora, a relatar unos sucesos relacionados con el mundillo acaecidos en nuestras tierras). Así por ejemplo, si no lo digo yo, no creo que nadie vaya a comentar que los de Norma no se tomaron ni de lejos bien la sentada que frente a su stand hubo el domingo, simplemente se limitaron a poner cara de circunstancias mientras duró y luego ir cogiendo uno a uno a los que habiendo participado conocían para echarles una bronca (como les hicieron por ejemplo a unos simpáticos personajes que colaboraron en el tono de broma que dicha sentada también tenía aportando cierta figura). (Sirva esto también de ejemplo para ilustrar lo que digo de mis frases a medias, este dato concreto quiero que se sepa pero los afectados me pidieron que no lo hiciera, así que yo no digo nombres pero doy los hechos para que los buenos entendedores sepan a qué me refiero). También en este campo entra por ejemplo pedir un pequeño apoyo para Sara, la simpática encargada de megafonía que por hacer más divertido el salón y por ir de buen rollo con todo el mundo se llevó más de una bronca de gente que totalmente airada le echaba a los perros por haber hecho bien su trabajo.

Y con respecto a la opinión, muchas veces ni siquiera es mía personal, sino que como estoy en un par de foros de discusión sobre manganime a veces lo que hago simplemente es expresar una opinión general, como por ejemplo que Glenat tiene unas ediciones muy buenas o que Norma pone los precios un poco altos.

Peeero, pese a lo que pueda parecer, no digo ni la mitad de lo que sé ni con la mitad de detalles de como tendría que hacerlo, y lo que sé no es ni la mitad de lo que debería, que a su vez no es ni la mitad de lo que la mitad de ellos harán (vale, vale, lo siento, no me lapidéis por tan patética imitación de Bilbo). Ahora en serio, me temo que yo también he entrado en el juego, conozco muchas cosas y no las menciono porque acepté las reglas, porque pese a ser algo más rebelde que los demás estoy corrupto, echado a perder. Mas no así ciertos fanzines, que siguen su labor investigadora además de informativa y que pueden aportar mucho en ese campo, pues todavía no se han vendido al oscuro poder de Kthlán el Señor de las Pesetas como yo (que sí, que ya dejo a Tolkien). Así podemos encontrar fanzines como Information High, Kiyamii, Zaragoza Mix o Generación Manga, que aparte de comentar exhaustivamente y de la forma más interesante y humorística todo aquello que interesa a los aficionados también sueltan de vez en cuando alguna pildorilla más que jugosa.

Y tras esta declaración de intenciones, creedme cuando os digo que las cosas no son como las cuentan y que ya os daréis cuenta con el tiempo.

■ Lázaro Muñoz



ACCIONES LOABLES DEL MES

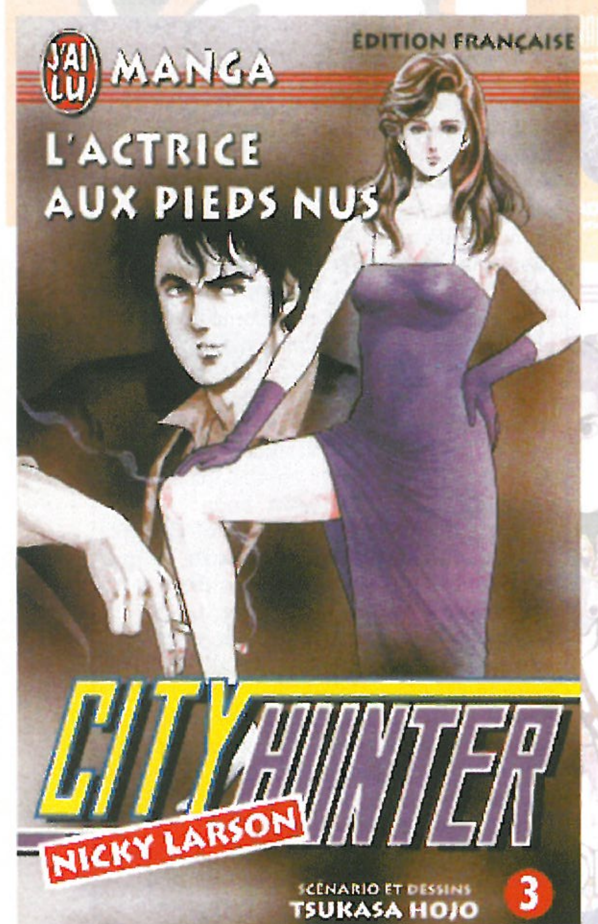
-**Manga Films** se lleva la palma, pues a su acertada idea de anunciar de cuantas cintas se va a componer una determinada serie, añade a su política bajada de precios, cosa que más de un bolsillo va a agradecer. Además, van a sacar **Dragon Ball GT**, que es algo que cientos de miles de... ejem... fans de dicha serie (¿contenta, jefa?) pedían desde hacía tiempo.

-A los encargados de montar las **Jornadas de Sevilla**, seguro que se han metido un curro del carajo para conseguir que los aficionados tengan todo lo que desean sin esperar que se lo agradezcan.

-A los fanzineros en general por su gran labor y a los responsables del fanzine **Planeta-Norma** en particular ya que se juegan bastante para que los aficionados puedan seguir disfrutando de series que creían condenadas al olvido.

El manga en Europa

Los viajes son ya de por sí interesantes y reveladores, pero lo son más si logras encontrar tiendas especializadas o si te fijas un poco en la situación comercial del manga que sufren/disfrutan nuestros compañeros de la Unión...



Hablar generalizando de **Europa** es imposible, siempre te encuentras con excepciones que, como Italia, tienen una cultura del tebeo muy grande. Allí el *fumetti* es algo muy natural. Se lee desde siempre y los autores italianos encuentran salida en un mercado que interesa a muchos aficionados. Por lo tanto, no es extraño que el mercado del manga japonés tuviera cabida en este país. A pesar de todo, el mercado del manga está casi monopolizado por **Star comics** (tras los cierres de otras pequeñas editoriales) y el del *anime* por **Yamato Video**.

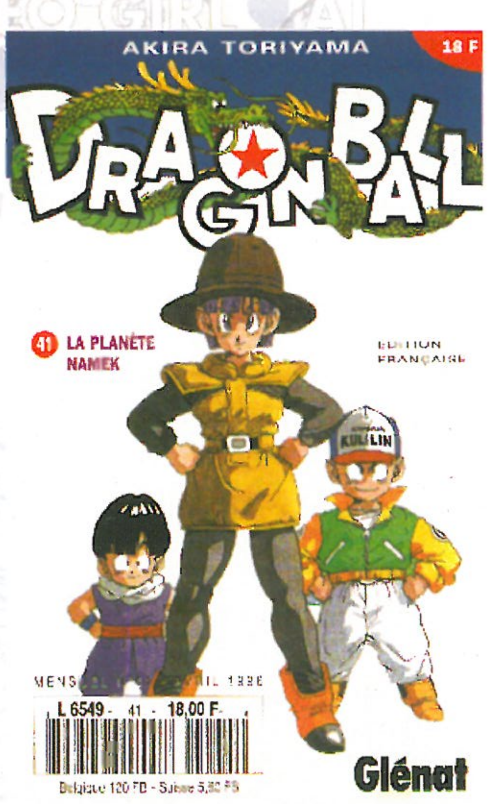
Alemania está empezando en esto del manga (de la mano de **Feest Comics**) e **Inglaterra** parece no haberse decidido a entrar en él (pero sí en el *anime*). Aunque si tuviera que estudiar más a fondo un país, este sería **Francia.**

Por todos es sabido que **Francia** mantiene un mercado mucho más amplio que **España** en lo que a manga se refiere, y son muchas las publicaciones que llegan aquí en ese idioma. Lo cierto es que **Francia** tiene una situación envidiable en lo que a ediciones se refiere. Buenos precios, ediciones aceptables y sobre todo muy, muy numerosas. Las pricipales editoriales francesas son **Glénat** y **Tonkam**, aunque actualmente se puedan encontar otras nuevas que ofrezcan manga (**Kana**, **J'ai Lu**, **Casterman**...).

En verdad, los títulos que se publican en **Europa** acostumbran a ser los mismos que en España: **Ranma 1/2**, **Gun Smith Cats**... con la excepción de **Italia** y **Francia**, cuyas ofertas claramente desbordarían nuestro mercado. Algunas *joyas* que han publicado estos países son: **Yu Yu Hakusho**, **NoriTaka**, **Sous un Rayon de Soleil** o **Amer Beton**...

Pero de lo que no se salva **Francia**, ni ningún pais europeo, es de las críticas de educadores y psicológos sobre el tema de la violencia en los comics y en los dibujos animados, que son igualmente duras. Y es que en el fondo, todos los aficionados "sufrimos" lo mismo...

■ **Andrés G. Mendoza**



NUEVOS AUTORES

Han pasado muchos años ya desde que se hizo la primera apuesta por autores noveles que se hubieran visto influenciados por la estética del manga. La situación no ha evolucionado demasiado. Los mismos autores que iniciaron este intento (nombres como Núria Peris, Carlos Javier Olivares, Nacho Fernández, Álvaro López...) son los que mantienen el mercado del tebeo, actualmente mermado.

Pero si se habla de la situación actual, y se compara con lo que ocurría hace tres o cuatro años (es decir, cuando todo esto comenzó en España), se puede observar una evolución loable por ejemplo en la creaciçón de la línea. Laberinto de Planeta de Agostini, o en las contínuas novedades españolas de las diversas editoriales (exceptuando a Norma).

El futuro de estos autores en el mercado depende mucho de la situación del tebeo en España. Si ésta se populariza, y los autores antes nombrados maduran y siguen su propia línea, es posible que logren llegar lejos. Incluso, existen actualmente nombres que comienzan a abrirse camino dentro del mundo del *fanzine*, unos autores que podrían ser el relevo de los que se propusieran hace tiempo. Pero mientras se vean sujetos a una serie de lectores que buscan unos ojos grandes y pelos de punta... Estos autores lo tienen...

LA OPINION DE LOS LECTORES

Para que opinéis sobre los temas que más os interesan. Esperamos vuestras cartas !!

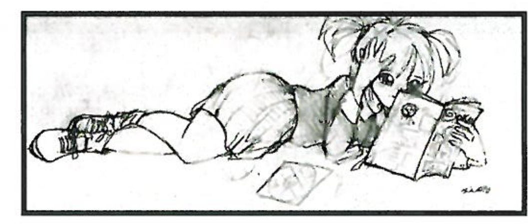








Aquí estamos una vez más para contestar a todas vuestras preguntas, que cada vez son más...y para eso estamos, caramba. ¡Ea, pues!



Dibujo de Silvia, de Zaragoza

Emi

(Valencia) 15 años.
Le gusta el manga desde los 6 años y el ordenador desde los 14.



En palabras textuales "también me gusta que saquen mi nombre en los *papeles* como al **Manolo**", por lo que encontraréis su dirección en **Otaku Address**.
Respondiendo a otra de sus preguntas, reseñamos tres de los CD's de **Asian**, que puedes encargar en cualquier momento rellenando el cupón adjunto a su publicidad.
Como parte final de su carta nos envía un chiste gráfico "de los de doblar papel" y otro muy internacional; ese tipo de cosas animan mucho, de verdad.

Miguel Angel Azores

Jerez de la frontera (Cádiz)
Pasamos a responder tus preguntas (te agradecemos tus sugerencias y ten por seguro que las tenemos en cuenta):
1. En una lista del 1 al 10 puntuaríamos los siguientes mangas:
- **Ranma 1/2: 9** (por el final, ¡cachís la mar!)
- **3x3 Ojos: 8** (hay partes en las que el autor se explaya demasiado, llegando en ocasiones a perder el hilo de la historia si lees la colección en formato cómic-book, como aquí; si la lees en volúmenes se hace más llevadero);
- **Dr. Slump: 10** (¡lo tiene todo!)

Pedro Fernández

Madrid
A carta escueta, respuesta escueta.
1. La música del trailer de **Ruroni Kenshin** del Cd de **Dokan nº2** era de **Mortal Kombat** ya que la versión americana del susodicho trailer así venía.
2. Ponemos el **Explorer 4.0** en el Cd porque permite ver todos los gráficos y detalles de las webs.

Oscar Lemos

Sant Joan Despí (Barcelona)
Las colecciones de manga **Shojo Kakumei Utena** (versión japonesa de 5 volúmenes publicada por **Shogakukan**) y **Neon Génesis Evangelion** (versión japonesa de 4 volúmenes editados hasta la fecha por **Kadokawa** o edición española de **Planeta de Agostini**) puedes encontrarlos en las tiendas especializadas de aquí mismo de **Barcelona** como **Continuará**, **Tonkam**, **Chunichi** o **Norma Cómics.**

GUILLERMO ALVAREZ

Roquetas (Tarragona)

Con 22 tacos muy bien llevados y bajo el alias de **"El pueblo llano"**, nos realiza las siguientes preguntas:
1. *¿Haréis referencias a los autores españoles?*
-Sí, en este mismo número presentamos a **Aurora García** y a **Diana Fernandez**. con la historia Daemonium en la sección **Dojinshi** y a **Miko to Mako** (**Mª Teresa** y **Adriana Abad**) en la sección **Dibuja tu manga**. ¡Ah! en la misma sección también tenemos una tira de **Xinnai.**
2. *¿Por qué las grandes editoriales hacen lo que les sale de los c...nes?*
-Sencillamente, hacen lo que pueden. Ya sabes que en las grandes, lo que cuenta son los números, y si éstos no cuadran, hay que buscar soluciones, como cerrar algunas colecciones o cambiar formatos.
3. *¿Tenéis pensado organizar algún tipo de Club o algo parecido?*
-Hombre, si hay gente dispuesta a apuntarse, pues no sería mala idea.
4. Esta pregunta queda contestada en la reseña hecha a **Camaleón** en el reportaje sobre el **XVI Salón del Cómic de Barcelona** del nº3 de **Dokan**, ya que preguntaba sobre las **Crónicas de Mesene** de **Roque González**. Lo de **Nacional 166** todavía no lo he visto publicado pero ya me enteraré de si piensan sacarlo o no.
5. *¿Existe alguna posibilidad, por mínima que sea, de encontrar algún material sobre una serie que emitió hace muchos, pero que muchos años, la televisión catalana (TV3) llamada **El Capitán Harlock**?*
-Bueno, lo que se dice material ...hay, pero en español y muy poquito. Existen unas cintas de vídeo que hace un tiempo se encontraban en los hipermercados bajo el sello de **Mario Bistagne**, dobladas en castellano (exitían las mismas cintas también en versión catalana) y costaban de 300 a 500,-ptas, dependiendo del lugar donde las compraras y del tipo de oferta que hicieran en ese momento. Quizá todavía por casualidad puedas encontrar alguna. Luego está la película **"Arcadia de mi juventud"** que se emitió hace poco "a traición" o sea,sin avisar (como siempre) creo que en **TV3/C33**. En vídeo se puede conseguir o bien poniendo un anuncio para que los afortunados que grabaran dicho film te hagan una copia o bien a través del catálogo **Viz** de **EEUU** o también a través de algún fansub en internet. En papel, está la versión italiana del manga de **Leiji Matsumoto** publicada por la ya desaparecida **Granata Press** (quizá todavía puedas encontrar en las librerías especializadas). Si te gusta **Leiji Matsumoto**, en la revista **Animérica** de **EEUU** se viene serializando el manga **Galaxy Express 999.**











OTAKU ADDRESS

Emi Aguilera Sánchez
c/ Fray Junipero Serra, nº71
46014 Valencia

José Federico Muro Flor
Pza. manuel Andújar, 4º, 1ª
23700 Linares (Jaén)
Le gustaría que le escribiese alguna que otra chica; como comentario añade que cree que están un poco "flojas" en esto del manga. Promete contestar a todos/as.

Charo
c/ Mallorca 569, esc. 4, entlo. 2
08026 Barcelona
"¡Hola otakus! Soy Charo y me gustaría cartearme con vosotros".

Miguel Angel Mulet
c/ Virgen de Guadalupe°10, 2º, izda.
21006 Huelva

David Tejedor
c/ Beata Tomás de Zumárraga nº1-G, 3-A
01008 Vitoria
Le encanta **Naoko Takeuchi.** Y sus series preferidas son **Sailor Moon** y **PQ Angels**.

Jorge Expósito
Avda. Granada, bloque 9-1, 3º B
23740 Andújar (Jaén)
Le encanta el manga-anime, los videojuegos y también dibuja.
Tiene 17 primaveras.

Miguel Angel Azores
c/ Hernández Rubio nº 28
11408 Jerez de la Frontera (Cádiz)
15 años.
Confiesa haber empezado a planchar su propia ropa para conseguir que le instalaran conexión a internet en casa... ¡Madres, ya sabéis cómo hacer que vuestros hijos ayuden en casa!

Gustavo Ortega
c/ Iparraguire nº 36, 2º B
48940 Leioa (Vizcaya)
Sus series preferidas son **Sailor Moon, Evangelion, Ranma 1/2, Dragon Ball...**

Luis González
c/ Costa y Llobera, W 72
41006 Sevilla
Gran seguidor del manga, se inició con **Dragon Ball**.

Victor Rubiella
c/ Juan de Garay nº44, 1º, 4º
08041 Barcelona
Se confiesa fan entre fans de **Katsura** y de **Evangelion** (pero sobre todo de **Katsura**, que conste).

Ana Mª Carmona
Rbla. Marina 174, 3º, 2ª
08907 Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

E-MAIL ADDRESS



Laura es una **otaku** de 15 años que vive en **Tres Cantos (Madrid).**

Sus series preferidas son **Fushigi Yuugi, Sailor Moon, Ranma, Clamp, Ayashi no Ceres** y **Evangelion.**

Su "emilio" es:
crivas@guindo.pntic.mec.es

SE BUSCA

Abrimos este nuevo sub-apartado dedicado a todos aquéllos que seáis dibujantes o guionistas y queráis poneros en contacto entre vosotros. Por ejemplo, si eres guionista y buscas dibujante tu mensaje debería parecerse a este (ficticio):
*"Soy **Kaoru** y tengo dos guiones para historias cortas. Busco dibujante que tenga un estilo de manga pero bastante realista. Interesados ponerse en contacto con: (aquí se especificaría la dirección y/o teléfono del anunciante)."*

TABLON DE ANUNCIOS

Club Proyecto Otaku
c/ Camino de Ronda nº30, 4º C. - 18004 Granada
Quienes escriban recibirán respuesta inmediata con información sobre el club.
Nota de la Redacción para **Yariko**: **Tegami**, en japonés, es **Carta**.

Primeras Jornadas de Manga y Anime de Getafe
Los días 11 y 12 de julio se celebran en **Getafe** las primeras **Jornadas de Manga y Anime** de **Madrid**. Durante 2 días se dispondrá de tres salas de proyección (desde clásicos a cintas inéditas aún en España), mesas redondas, concursos (karaoke y disfraces) y diversas actividades (la degustación de platos típicos japoneses, la exposición-biblioteca de libros de ilustraciones y ediciones extranjeras...). Se invita a todo el mundo a asistir. Organiza la asociación **Tomodachi**.
Más información en: **rafosuke@tomodachi.ml.org** o en **e970455@zipi.fi.upm.es.**

Ana Mª Carmona
Estaba buscando la letra en **romaji** del *opening* tema de **Evangelion: Zankoku na tenshi no te ze.** Puesto que hemos podido conseguirla, ahí va:
Shinseiki Evangelion
Opening Tema: Zankoku na tenshi no te ze (del alemán, "Thesis")

-Zankokuna tenshi no you ni shounen yo shinwa ni nare

aoi kaze ga ima mune no doa (door) wo tataite mo
watashi dake wo tada mitsumete hohoenderu anata
sotto fueru mono motomeru koto ni muchuu de
unmei sae mada shiranai itaikena hitomi

dakedo itsuka kizuku deshou sonos senaka niwa
haruka mirai mezasu tame no hane ga aru koto

*zankokuna tenshi no teeze
madobe kara yagate tobitatsu
hotobashi atsui patosu (del griego "pathos") de
omoide wo uragiru nara
kono sora wo daite kagayaku
shounen yo shinwa ni nare

zutto nemutteru watashi no ai no yurikago
anata dake ga yume no shisha ni yobareru asa ga kuru
hosoi kubisuji wo tsukiatari ga utsushiteru
sekaijuu no toki wo tomete tojikometai kedo

moshimo futari aeta koto ni imi ga aru nara
watashi wa sou jiyuu wo shiru tame no baiburu (del inglés "bible", bíblia)

zankokuna tenshi no teeze
kanashimi ga soshite hajimaru
dakishimeta inochi no katachi
sono yume ni mezameta toki
dasreyori mo hikari wo hanatsu
shounen yo shinwa ni nare

hito wa ao wo tsumugi nagara rekishi wo tsukuru
megami nante narenai mama watashi wa ikiru

*Repetir estribillo

Y por este mes, nada más. Esperamos vuestras cartas, dibujos, direcciones y e-mails en el **número 5** de **Dokan**, que saldrá en septiembre, ya que en agosto tendréis un monográfico. ¿De qué? ¡Sor-pré-saaaa!



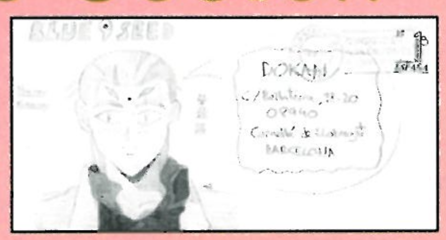




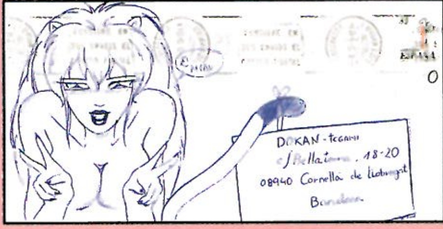


Hermoso Sobre!!









Publicamos los más originales !!!

PINS-UPS CARD CAPTOR SAKURA



Dokan Tegami art gallery


Eva Padilla Alonso
Cornellá de Llobregat


Sara Rojas Martínez
Cornellá de Llobregat



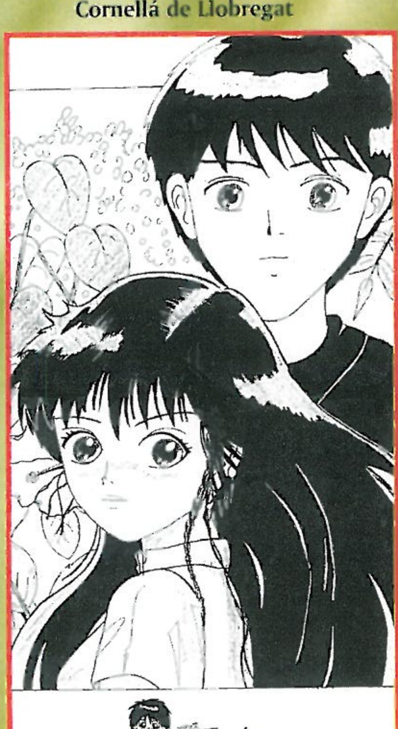
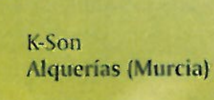
Angel Cristo Redondo
Sevilla



"La Bicha"
Lleida


Alicia Gómez
Torelló (Barcelona)


Daniel Cánovas
Barcelona



K-Son
Alquerías (Murcia)

Esperamos vuestros dibujos !!


Gustavo Ortega
Leioa (Vizcaya)

ENCUESTA - SORTEO

Henos aquí de nuevo con una nueva encuesta con su inherente sorteo.
¡Esperamos vuestras respuestas! Y esta vez sorteamos...
¡ Un lector de CD-ROM de 32x!

1. ¿Qué apartados de la revista son los que más/menos te han gustado?

____

____

____

2. ¿Qué artículos han sido los que más/menos te han gustado?

____

____

____

3. ¿De qué series te gustaría que habláramos?

____

____

____

4. ¿Qué echas en falta en la revista?

____

____

____

5. Valora del 1 al 10 los contenidos de la revista (tachar en cada caso la que proceda)

Breves	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Novedades vídeo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Manga news	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acontecimiento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Reportajes anime	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Glosario de términos para los no "iniciados"	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Menuda historia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Qué pasa con	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mini-reportaje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Comentario película	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Relatos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dojinshi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Póster	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cultura										
- Es fiesta!	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Recetas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Todo un clásico	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Shojo Review	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Art- Book	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Web del mes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cd release	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recensión de fanzines	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pin-ups	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Renders de los lectores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dibuja tu manga	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Forum opinión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tegami	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contenido del CD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

7. ¿Con qué personaje de manga/anime te gustaría tener una cita?

____

(Si nos envías una foto tuya, haremos un montaje fotográfico junto a tu personaje preferido).

Nombre ______________________ Edad ________

N.º de Teléfono ______________ E-mail ______________

Calle ______________________________

Población ______________________________

Código Postal __________ Provincia ______________



Vol. 1

Vol. 2

Vol. 3

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN y recibir los 12 números en casa.

Datos Personales:

Nombre: ______________________________

Apellidos: ______________________________

Dirección: ______________________________

Código Postal: ______________

Población: ______________________________

Província: ______________________________

País: ______________________________

Fecha de nacimiento: ______________ Edad: ______________

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.

☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)

☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad _____ / _____ / _____ Firma:

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940
Cornellà de Llobregat
(Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08
EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de RAM
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para poder visualizar algunas partes del CD, aunque no se disponga de conexión a Internet. Desde el **programa de instalación** es posible **instalar Microsoft Internet Explorer 4.01**, pulsando el botón **'IE4.01'**. También está disponible en el CD el programa **Netscape Navigator 4.04** en el directorio **NS**.

Para visualizar los **E-manga** es necesario instalar **Macromedia Shockwave**. Si tienes conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón **'Complementos'** del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. Si instalas **Internet Explorer**, éste ya incluye **ActiveMovie** que permite utilizar archivos AVI, WAV, AIFF, MID, MOV y MPEG.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debes usar la opción *Ejecutar* del **Menú de Inicio** y a continuación escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de tu unidad de CD-ROM).
En la pantalla del programa de instalación aparecen **5 botones**. Estos botones son:

Instalar

Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono

Crea un icono en el escritorio para poder acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01

Ejecuta el programa de instalación de **Microsoft Internet Explorer**. Es suficiente con la instalación **estándar** (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos

Una vez realizada la instalación de **IE 4.01** pulsa este botón para instalar **Macromedia Shockwave** (necesario para visualizar **E-Manga**) y, si lo deseas, instala también el soporte para lenguaje **Japonés**.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles y se pedirá confirmación para comprobar los que están instalados (pulsad **Sí**).
Si quieres instalar **Macromedia Shockwave** marca las casillas de **'Componentes Multimedia'** (en el centro de la página) que indican **'Macromedia Shockwave Director'** y **'Macromedia Shockwave Flash'**.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje **Japonés** marque la casilla de **'Compatibilidad con múltiples idiomas'** que indican **'Compatibilidad con el idioma japonés'**.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón **'Siguiente'** y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad del CD-ROM y del ordenador.

Salir

Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde podemos ver un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, nos muestra las diferentes secciones del **CD-ROM** de **Dokan**. Para salir de **Dokan** hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con **3 botones** y una **palanca de mando**. Los botones de la izquierda (**flechas**) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (**flechas**), ejecución con la **palanca** y vuelta atrás con el botón de la derecha (**cruz**).

Las Secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E-Manga

Una vez escogido el **E-Manga** que queremos ver, pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización. La pantalla de visualización muestra en la parte superior una serie de botones y el resto de la misma muestra el **E-Manga** seleccionado. Para cerrar esta pantalla hay que pulsar sobre el botón de la derecha (**cruz**).
Si no ha instalado **Macromedia Shockwave** en su ordenador el programa intenta conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de **E-Manga**. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de **E-Manga** el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias **Web´s** para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (**flecha**) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte de la Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres use la opción **'Fuentes'** del menú **'Ver'** de **Internet Explorer** y escoja **'japonés (Selección automática)'**.

Jukebox y Vídeo

Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparece la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. En general será una pantalla del **Control de ActiveMovie** (que se instala con **Microsoft Internet Explorer**) y permite escuchar diferentes tipos de formatos de audio y vídeo. Si **ActiveMovie** es el visualizador instalado en tu ordenador los sonidos y canciones se reproducirán automáticamente. En otros casos, hay que pulsar sobre el botón de **Ejecutar (Play)** para poder disfrutar del sonido o vídeo seleccionado.
Para los archivos de sonido **MP3** es necesario instalar algún programa adicional para poder reproducirlos. En el CD se incluye **WinAmp** que permite utilizar este tipo de archivos, así como **MP2**, **WAV** y **MID**.
ActiveMovie muestra un icono en forma

Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes **colecciones de imágenes** disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras las visualizamos. Es posible usar las teclas del cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encontrarán los archivos originales del programa en formato **ZIP** dentro del directorio **PROGS** del **CD-ROM** para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado **Microsoft Plus!** para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

ActiveMovie muestra el icono de una cámara de vídeo para los archivos **MP2**, cuando estos son archivos de sonido.

El programa **DOKAN no funciona con Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANGA (sección E-Manga)

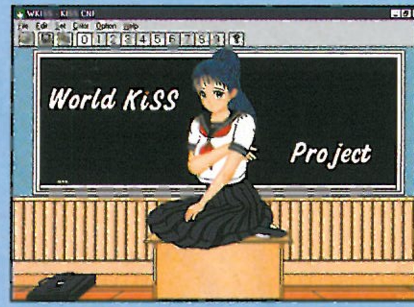
La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se podrán utilizar en **Windows 3.1**

Made in Japan

WKISS

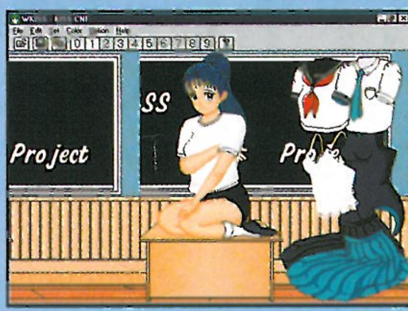
Los programas y contenidos para **Wkiss,** más conocidos como "muñecas", son muy conocidos en la Red (o sea, Internet) y ya hace tiempo que los mismos usuarios programan este tipo de aplicaciones. Me explico: el programa **Wkiss** es una aplicación en la que sólo se pueden abrir documentos **.wkiss**, o sea, "muñecas" para vestir, desvestir y que en algunos casos llevan más elementos móviles que podemos desplazar con tan sólo un clic del ratón.

Al abrir la aplicación **Wkiss**, pulsar en el menú **"Abrir".** Acto seguido aparecen las muñecas disponibles en el directorio, en este caso: **Wkiss**, **Chiekos** y **Maki**. Debajo del menú veréis unos números que van del 1 al 9. Estos números indican las distintas pantallas en las que puedes vestir a tu muñeca, aunque no todas poseen varias pantallas, hay modelos que sólo tienen una (las tres anteriores sí tienen varias). Se accede a las distintas pantallas haciendo clic en los números en forma de botón que hay debajo del menú. Los más listos seréis capaces de mover todas las piezas, ya que, como comprobaréis, hay algunas que se resisten...













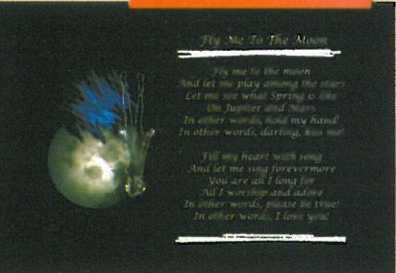
Escritorio

Decora tu escritorio con **papeles de fondo** (*wallpaper*), **salvapantallas** e **iconos** de tus series preferidas.



Los papeles de fondo deben tener siempre la extensión **.bmp** y se graban en el directorio Windows de tu disco duro directamente (no necesitan ninguna carpeta especial); al igual que los salvapantallas, que deben tener siempre la extensión **.scr.**





¡¡¡CONCURSO DE DIBUJO MANGA!!!

Segundas Jornadas del Manga y el Anime de Zaragoza

BASES

1.- Pueden participar en el Concurso todos aquellos **dibujantes no profesionales** de cualquier edad y procedencia.

2.- La temática es **libre.**

3.- Las obras presentadas a Concurso deben ser **originales** e **inéditas.**

4.- La extensión de la obra debe constar de un **mínimo de 8 páginas** y de un **máximo de 16** en blanco y negro. Cada participante solo puede presentar una obra a Concurso.

5.- El formato de las páginas será **DIN-A4 (21x29,7 cm.).** No se aceptarán fotocopias.

6.- Las obras deben ser remitidas al **Apdo. 2156 de Zaragoza** (sin código postal). Junto con la obra se enviará una ficha con los **datos personales** del autor (nombre, apellidos, edad, dirección y teléfono).

7.- El plazo de admisión finaliza el día **11 de septiembre** (fecha de matasellos). El Jurado, compuesto por dibujantes y editores, dará su fallo durante las Jornadas los días **26** y **27 de septiembre.** Si los ganadores no estuvieran presentes se les notificará por correo.

8.- Todos los Mangas presentados a Concurso serán publicados en el **Catálogo de las Jornadas.**

9.- Las obras presentadas a **Concurso** quedarán en poder de la **Organización**, salvo las de los participantes que expresamente soliciten lo contrario al presentar su obra.

10.- Los **premios** a las tres mejores obras serán:

Primer premio: 10.000,- ptas. + lote de mangas españoles
Segundo premio: 5.000,- ptas. + lote de mangas españoles
Tercer premio: Lote de mangas españoles

11.- La participación en el concurso implica la **aceptación** total de sus **bases.**

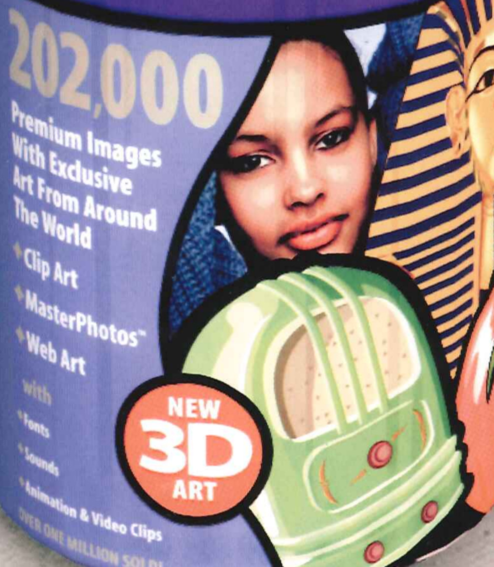
MasterClips®

202.000

Todas las Imágenes que pueda necesitar

Sólo 12.850 IVA Incl.





Un producto de

IMSI™

87,700 IMAGENES VECTORIALES — Todo tipo de Clip-Arts en formato .WFM editable.



47,000 IMAGENES CLASICAS — La Colección Dover en alta resolución (300 dpi.).



18,100 DISEÑOS PARA WEBS — Iconos, Botones, etc. para diseñar sus WEBS.







400 OBJETOS MASTERPHOTOS — Imágenes fotorealistas para sus mejores diseños.



50,300 FOTOGRAFIAS — Colección de Fotos en varios tamaños adecuados para cualquier aplicación.













Cree Textos en 3D o utilice los cientos de objetos fotorrealistas en 3D









20 VIDEOS & CLIPS — Videos y Animaciones para sus proyectos Multimedia.

2,000 FONTS TRUETYPE — Las mejores fuentes, 300 escritas a mano.



500 SONIDOS — Incluye categorías como Animales, Beeps, etc.



OFICINAS CENTRALES:
ARES MULTIMEDIA
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellà de Llobregat
Tel (93) 471 00 08

Lo encontrará en nuestros distribuidores

ACTION TEL. (91) 364 02 34
MISCO TEL. (91) 841 81 11
W-MEGA TEL. (971) 29 66 55
FNAC TEL. (91) 595 61 00, TEL. (96) 595 61 12, TEL. (93) 444 59 00
OFFICE 2000 SISTEMAS INFORMATICOS TEL. (902) 19 41 94
DYNAMIC SUPPORT TEL. (91) 519 63 67
PROMO-SOFT TEL. (91) 350 50 50
WONDERTECH TEL. (922) 24 26 03
AUDIOTRONICS (902) 11 11 18
BARNADIGIT TEL. (93) 454 71 48

Y EN LAS SUPERFICIES DE El Corte Inglés


CD - MANGA !
Incluimos reproductor de Mp3
Art Gallery
Cels
Especial Rayearth
Jukebox
Déjate llevar
por la magia de
la calidad Mp3
Touch, Gunbuster, Sailor Moon,
Miyuki Chan in Wonderland, Utena...
Vídeos
Openings...
Varios...
PATLABOR
E-Manga
Continúan...
Presentamos...
Avant Pop Mars
Especial
Sailor Moon II
Macross
Mister X!
Icarus
Otaku Webs
Miki´s Style
House
Made in Japan
Diviértete con
las muñecas de Wkiss !!
Tráilers de Manga Films
Mokona!
page
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
©1998 ARES Informática, S.L. C/ Bellaterra, 18-20 08940 Cornellá de Llobregat Tel. (93) 471 00 08 Fax (93) 375 10 53


THE PLACE CALLED GAEA
The vision of Escaflowne


THE PLACE CALLED GAEA
The vision of Escaflowne
Escaflowne © Sunrise TX


Magic Knight Rayearth ©CLAMP

